LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 28

GRATUIT
Poster géant
STAR WARS

LES JEUX VIDÉO SONT-ILS DANGEREUX ?

L'interview exclusive de JACK LANG et l'avis d'un médecin spécialiste

LES HITS DU MOIS

Actraiser, Prince of Persia, Jimmy Connors Tennis, Castlevania III, Chakan, Megalomania, Rolo et Powermonger

LAS VEGAS

Tous les jeux du futur

DOSSIER CONSOLE

Comment ça marche ?

28F

M4413 - 28 - 28,00 F

10 FÉV. 93 - 10 MARS 93
MENSUEL

Jimmy Conn

PRO TENNIS TOU

© 1993 UBI SOFT
NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

JIMMY CONNORS est un jeu LUDI GAMES, édité par UBI SOFT.

JIMMY CONNORS, C'EST TOP !!

LICENSED BY

Ecran menu

Service sur gazon

Plongeon sur terre battue

Double sur " Antartica "

Vous êtes JIMMY CONNORS, le plus grand champion de tennis de tous les temps...

Votre objectif : atteindre le rang de N°1 mondial contre 16 adversaires à votre mesure, sur le court central des plus prestigieux tournois du Grand Chlem.
Cinq entraîneurs professionnels vous aideront à travailler votre technique : coup droit, revers, service, smash, volée et lob.
Un ou deux joueurs contre un, deux ou trois joueurs contrôlés par ordinateur, toutes les combinaisons sont possibles !

Jeu, set et match ! Un jeu de simulation passionnant, des graphismes et une ambiance sonore extraordinaires !

LE TENNIS PROFESSIONNEL AU PLUS HAUT NIVEAU

- Trois niveaux de difficulté : amateur, intermédiaire et professionnel.
- Deux modes de contrôle : total ou partiel.
- Simples ou doubles.
- Gazon, terre battue, quick en salle mais aussi désert et terre gelée !
- Système de mot de passe permettant de reprendre le tournoi à tout moment.

UBI SOFT
Entertainment Software

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

C'est un numéro vraiment spécial que vous tenez entre vos mains. L'actualité générale nous a obligé à modifier un peu la forme de ce *Player One*. En effet, la campagne de presse faisant état de cas de crises d'épilepsie liées aux jeux vidéo nous a amenés à nous poser deux questions essentielles : les jeux vidéo sont-ils dangereux ? Et ont-ils un avenir ? Pour répondre à ces deux interrogations, nous publions une interview exclusive de Jack Lang, ministre de l'Éducation nationale et de la Culture, ainsi que celle d'un spécialiste de l'épilepsie, le docteur Lamarche. Après lecture, vous vous rendrez compte que les dangers ont été largement éxagérés et qu'il n'y a vraiment pas lieu de s'inquiéter. Pour le futur, le dossier sur le CES de Las Vegas vous présentera toutes les petites merveilles, qui sortiront dans les mois à venir. D'autre part, *Player* a été attaqué en justice par la société Odyssée du Jeu, à la suite de notre article du mois de décembre. Évidemment, nous allons nous défendre, d'autant que les nombreux témoignages que nous avons reçus nous portent à croire que nous avions raison de publier cet article. Enfin, le mois dernier, je vous parlais d'une nouvelle extraordinaire. mais vu l'actualité, nous avons préféré repousser cette annonce au prochain numéro. Rendez-vous dans un mois et, en attendant, bonne lecture à tous.

Sam Player

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à :
Sam Player, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 44 à 55), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 126 à 133) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.
Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau dans lequel vous perdez.
Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.

SOMMAIRE

- 4 - ÉDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/20 - STOP INFO
- 22/29 - OVER THE WORLD
- 30/42 - DOSSIER LAS VEGAS
- 44/55 - TRUCS EN VRAC
- 56/57 - CLUB DES GÉNIES
- 58/73 - TESTS DE JEUX
- 74 - RELIURES
- 75 - ABONNEMENT
- 76/113 - TESTS DE JEUX
- 101 - CONCOURS
- 114/125 - DOSSIER CONSOLE
- 126/133 - PLANS ET ASTUCES
- 134/135 - SOS
- 136/137 - PETITES ANNONCES
- 138/139 - BEST OF ARCADE
- 140/145 - REPORTAGE
- 146 - TOP 10

INDEX DES JEUX TESTÉS

MEGADRIVE
Atomic Runner 80
Chakan 58
Megalomania 62
Powermonger 78
Rolo 76
Rolling Thunder 107

GAME GEAR
Alien 3 94
Bart vs the Space Mutant 96
Indiana Jones 95
Super Off Road 92

MASTER SYSTEM
Speed Ball 2 106

SUPER NES
Actraiser 66
Jimmy Connors 84
Prince of Persia 86
Super Off Road 108

NES
Bart vs the World 88
Castlevania III 70
Monopoly 90

GAME BOY
R-Type II 113

NEC SUPER CD-ROM
God Empire 98
Addams Family 99
Terra Cresta 100
Naxar 102
Image Fight 103
World Cup Soccer 104

Player One attaqué pour avoir mis en garde ses lecteurs

Épilepsie et jeux vidéo, enfin la vérité

3615 PLAYER ONE participez à notre sondage permanent

JACK LANG l'interview exclusive

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
19 rue Louis-Pasteur — 92513 BOULOGNE cedex — Tél. : 41 10 20 30
Directeur de la publication : Alain KAHN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Secrétaires de rédaction : Gilles SAUER, Hélène LÉ.
Rédaction : José CARRION, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Patrick GIORDANO, Hugues MARTIN, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Eddy SALAT, Olivier SCAMPS.
Photos et illustrations : tout droit réservé
Couverture : Jean-Luc SALAT
Infographiste : Laurent VIEL.
Publicité : tél. : 41 10 20 40
Chef de publicité : Perrine MICHAELIS
Assistante de publicité : Nezhla BOUBEKRI
Assistant marketing et télématique : Pascal PAQUET.
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER, Jacqueline SEVASTELLIS
Secrétariat : Valérie RICHARD.

Maquette, composition et photogravure : CSM.
Impression : SNIL.
Service abonnement : R.I.I.
BP 11, 60940 MONCEAUX - Tél. : (16) 44 72 77 55.

Média Système Édition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 347 024
Président-directeur général : Alain KAHN

Commission paritaire n° 72 809.
Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1993
Publication inscrite à l'OJD

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h
Ce numéro comporte un poster gratuit broché, non foliote, entre les pages 74 et 75

Courr

Il se passe de drôles de trucs à Player en ce moment. Entre ceux qui reviennent de Las Vegas complètement crevés, ceux qui se réunissent en comité restreint pour travailler sur des nouveaux projets secrets, ceux qui courent comme des fous dans les couloirs pour rendre leur texte en retard et enfin ceux qui ne comprennent rien à ce qui se passe, l'ambiance est plutôt survoltée. Mais bon, je reste cool malgré le brouhaha pour répondre à vos questions.

Sam Player.

Salut Sam,
Avant tout, permets-moi de te dire que je ne suis pas du même avis que les autres lecteurs, moi, je trouve ton mag... sublime ! Cela dit, il ne le sera peut-être plus si tu ne réponds pas à mes questions.
1°) Comment devient-on testeur (mis à part le fait d'aimer les jeux vidéo) ?
2°) Dans le Top 10, pourquoi n'y-a-t-il pas le classement des jeux Game Gear ?
3°) Pourquoi ne pas consacrer une page aux records des lecteurs (meilleurs scores, jeux finis en quelques jours...) ?
4°) L'idée de Fabrice pour une note globale sur les jeux testés dans une rubrique d'import est tout à fait géniale.
5°) Pourquoi ne pas mettre l'ordre des tests de jeux de la plus mauvaise note à la meilleure (ou l'inverse) ?
Voilà, c'est tout ! Un bonjour à toute l'équipe, longue vie au magazine et... gare à toi, si tu ne me publies pas ! Tu le regretteras toute ta vie. Ciao.

Carole, la Folle !

Salut Carole,
C'est drôle, mais je reçois de plus en plus de lettre de filles en ce moment, et je m'en plains pas, au contraire. Continuez comme ça les filles, d'autant que vos lettres sont souvent super... Et maintenant les réponses :
1°) Il n'y a pas vraiment de voie déterminée pour devenir testeur de jeu. Le mieux c'est d'envoyer à vos mags préférés un ou plusieurs tests que vous aurez faits chez vous (tapés à la machine, de préférence) et de téléphoner ensuite pour savoir s'ils ont plu. Mais la concurrence est vraiment très difficiles et il n'y a pas beaucoup de places disponibles...
2°) Nous ne mettons pas le Top 10 Game Gear parce que, pour l'instant, nous n'avons pas la place de l'intégrer dans la page, mais nous travaillons sur une nouvelle maquette qui nous permettra de le présenter.
3°) Ben... franchement, je ne trouve pas cette idée terrible. Et puis, vu le nombre de jeux existant, ce n'est pas une page qu'il nous faudrait, mais une dizaine. Ça occuperait trop de place pour un intérêt limité.
4°) J'ai bien l'impression que l'idée de Fabrice a de plus en plus d'adeptes, et que nous allons bientôt devoir la suivre. Je vais en parler à la rédaction pour savoir si on le fait ou non.
5°) Alors là non, déjà qu'on nous reproche de ne pas assez regrouper les tests sur une même machine, là ce serait encore pire. Mais je profite de ta question pour vous signaler que nous passons d'abord les tests en quatre pages, puis ceux en deux pages et enfin les une page. Évidemment, dans chacune de ces catégories, les tests sur une même machine sont regroupés. Il y a peut-être des choses à faire pour améliorer ce classement, alors n'hésitez pas à nous envoyer vos idées. Bye Carole.

Sam

Salut Sam,
Avant de te bourrer le crâne avec mes questions, je voudrais te dire tout le blabla mensuel. Je suis un nouveau lecteur. Eh oui, ça fait peu de temps que je lis ton mag et je le regrette. Bref, voici mes questions.
1°) Peut-on se procurer le numéro un de Player One *? Si oui, comment ?*
2°) Étant un Segamaniaque confirmé, je voudrais te demander quel est le meilleur beat'em up actuel sur Megadrive ?
3°) J'hésite pour mon futur achat entre World of Illusion et Galahad. Lequel me conseilles-tu ?
4°) J'ai lu dans un autre mag, que la version actuelle de Street Fighter II va sortir sur MD et qu'il y aura un paddle spécial avec six boutons. Cette information est-elle vraie ?
5°) Lequel a le plus de capacités techniques : le Mega CD II ou le super CD-Rom ?
6°) Vous éditez Nintendo Player. *Pourquoi ne pas éditer le* Sega Player *? À bientôt Sam.*

Fresh 157

Bienvenue au club, Fresh,
1°) Désolé, mais le numéro un de *Player* est complètement épuisé. Si tu veux te le procurer, le meilleur moyen c'est de passer une petite annonce. Peut-être que tu trouveras quelqu'un qui veut bien te le vendre.
2°) Pour l'instant, le meilleur beat'em up sur MD est à mon avis Streets of Rage II.
3°) Franchement, je te conseille World of Illusion qui est un des tout meilleurs jeux Megadrive.
4°) Il va bien y avoir une version Street Fighter II sur MD. Il paraît même que l'on pourra jouer avec les boss. Quant au paddle à six boutons, il va bientôt être disponible au Japon.

Retrouvez Sam et tous les journalistes

On ne connaît pas encore sa date de sortie en France.
5°) Difficile de répondre à ta question puisque le Mega CD II comme le Super CD-ROM ne sont pas encore sortis... Mais si tu veux en savoir plus sur le Super CD-Rom, va dans le dossier Las Vegas, lire l'actu que nous lui consacrons.
6°) Un *Sega Player* ? Tu sais que nous y pensons de plus en plus. Pour ne rien te cacher, nous sommes même en train de travailler sur ce projet. On vous en dira plus quand on sera sûr de le sortir. Ciao Fresh.

Sam

Salut Sam,
Je t'écris pour te poser quelques questions et parce que ton mag est super.
1°) Je pense que vous sous-notez les jeux de la Neo Geo, par exemple, vous mettez moins de 80 % à World Heroes et Art of Fighting, alors que vous mettez plus de 90 % à Street Fighter II.
2°) Street Fighter II sur MD, sera-t-il mieux que celui de la Super Nintendo ?
3°) D'après vous, quel est le jeu graphiquement le plus détaillé entre Mario et Sonic 2 ?
4°) D'après toi, y aura-t-il une troisième société capable de rivaliser avec Sega et Nintendo ?
5°) J'ai lu dans un ancien numéro de Player One *que l'éditeur Takara allait éditer les jeux Fatal Fury et King of the Monster sur MD ?*
6°) Est-ce-que Nintendo est dégoûté parce que les sociétés Capcom et Konami sont parties chez Sega ?
Bon je m'arrête là, à la revoyure Sam, de la part de blaireau.

Salut Blaireau,
1°) Pour répondre à ta question, il faut que tu saches que les notes que nous donnons aux jeux sont attribuées en fonction des capacités techniques de chaque console. Et pour les jeux dont tu parles, il nous a semblé qu'ils auraient pu être nettement plus performants vu les incroyables capacités de la Neo Geo.
2°) Je ne peux pas répondre à ta question puisque je n'ai pas encore vu Street Fighter II sur MD.
3°) Difficile cette question, il faudrait savoir exactement ce que tu entends par « graphiquement détaillé ». Mais à mon avis, Sonic est meilleur sur ce point précis.
4°) Encore une question difficile, je me demande, finalement, si j'ai bien fait de sélectionner votre lettre, Monsieur le Blaireau. Non, je plaisante. Sega et Nintendo tiennent vraiment bien en main le marché du jeu. Mais il n'est absolument pas exclu qu'une grosse société comme Sony, par exemple, ne se lance aussi dans la bagarre. Ce serait assez drôle d'ailleurs, et pas impossible du tout.
5°) Exact, Fatal Fury et King of the Monsters sont bien en développement sur MD (on en parle d'ailleurs dans le reportage de Las Vegas), mais pour l'instant, nous ne connaissons pas leur date de sortie.
6°) Je ne pense pas que Nintendo soit dégoûté. Konami et Capcom ne sont pas partis chez Sega, mais développent aussi des jeux pour Sega tout en continuant à en réaliser pour Nintendo. Ciao Blaireau.

Sam

Cher Sam,
Je voudrais te poser quelques questions, les compliments ça suffit.
1°) Avez-vous des nouvelles sur une éventuelle Nintendo 32 bits et sur le CD-Rom ?
2°) Pouvez-vous faire la fiche technique de toutes les consoles avec leurs meilleurs jeux ?
3°) Que me conseillez-vous entre Super Star Wars et Super Probotector ?
4°) Lisez-vous d'autres mags ? Piquez-vous leurs informations ?
5°) Existe-t-il aussi un code pour prendre les quatre boss dans Street Fighter II ?
6°) Est-ce vrai que Sony et Philips vont réaliser tous les deux un CD-Rom pour la Super Nintendo ? Salut, et à bientôt peut-être.

Gregory

Salut Gregory,
1°) Nous avons récolté quelques infos sur le Super CD-Rom que nous publions dans le dossier Las Vegas, il n'y a pas vraiment de réelles nouveautés, mais plutôt la confirmation de ce que nous vous avions déjà dit.
2°) Nous avons fait un super dossier ce mois-ci, pour vous expliquer comment fonctionnent vos consoles, dans lequel nous publions les fiches techniques de chaque console. Quant aux meilleurs jeux, ça change presque tous les mois, c'est en lisant les tests que nous faisons que tu pourras établir ta propre liste.
3°) Les deux jeux que tu cites sont excellents, il est difficile de les départager. Tu devrais les essayer tout les deux avant de choisir. Personnellement, je préfère Super Probotector.
4°) On lit évidemment les autres mags français, américains et même japonais. Il nous arrive de reprendre certaines infos, après les avoir vérifiées.
5°) Non, malgré mon appel du mois dernier, je n'ai encore rien reçu. Certains ont mal compris ce que je demandais et m'ont envoyé le code pour jouer avec les deux mêmes joueurs, mais pas avec les boss.
6°) Alors là, c'est un peu compliqué. Sony avait annoncé qu'il allait développer une console complètement compatible avec la Super Nintendo et le Super CD-Rom, puis, quelques mois après, ils ont dit le contraire. Mais, aux dernières nouvelles (pas officielles cette fois), il semblerait qu'il la fasse quand même. Bref, on ne peut encore rien dire. En tout cas la réponse officielle est : « pour l'instant non ». Quant à Philips, il n'a jamais été question qu'ils sortent une console compatible avec la Super Nintendo. Il semblerait que le CDI leur suffit... Ciao Grégory.

Sam

sur le 3615 code PLAYER ONE

STOP INFO

NOUVEAU : LES PRIX DANS PLAYER ONE

Vous avez été tellement nombreux à nous le réclamer que nous avons fini par craquer : désormais nous publierons le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone correspond à une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.

B : de 250 à 349 F.

C : de 350 à 449 F.

D : de 450 à 549 F.

E : de 550 à 649 F.

F : 650 F et plus.

JACK LANG :

Interview du ministre de l'Éducation nationale et de la Culture.

Nous essayons depuis des mois de connaître le point de vue de Jack Lang sur les jeux vidéo... Voici enfin sa réponse, particulièrement bienvenue au beau milieu de la polémique « pour ou contre les jeux vidéo ? » Lisez très attentivement les lignes qui suivent. Ce n'est pas tous les jours qu'un ministre du gouvernement, et tout spécialement celui du ministère l'Éducation nationale et de la Culture — donc des loisirs —, s'exprime dans un magazine à propos des consoles et des jeux vidéo !

Player — Que pensez-vous des jeux vidéo ?

Jack Lang — Depuis les premiers jeux d'arcades tels que Space Invaders ou le casse-briques, nous avons assisté, et tout particulièrement à la fin des années 80, à un véritable raz-de-marée des jeux vidéo. Le jeu vidéo aujourd'hui, c'est un enfant sur deux chez les jeunes âgés de 7 à 14 ans. Graphisme, qualité sonore, rapidité, multiplication des supports (consoles TV, consoles portables, CD-Rom et autres CDI) ont contribué à un tel succès. Les scénarios se sont eux aussi améliorés. À côté des jeux d'action, les « shoot them up » comme on dit en anglais, on trouve aussi, et je m'en félicite, des jeux de qualité où la réflexion, l'intuition et la culture générale sont aussi importants que les réflexes et la rapidité.

Certains accusent ces jeux d'être une gangrène qui « pervertirait » la jeunesse en l'éloignant de loisirs plus « sains » tels que la lecture. Que pensez-vous de cette attitude ?

Il est évidemment compréhensible que

certains parents s'inquiètent d'un tel déferlement. Pour autant, le jeu vidéo en soi n'est pas pervers. Comme tout jeu, il a ses vertus et ses propres limites. Contrairement aux idées reçues, le jeu vidéo n'est pas l'attribut du cancre : il y autant de bons que de mauvais élèves parmi les adeptes du jeu vidéo. Des études sérieuses montrent que le temps passé à jouer ne se fait pas au détriment de la lecture ou du sport, mais au détriment de la télévision. Le téléspectateur a pris son écran en main. D'un stade de téléspectateur passif, l'enfant est devenu actif, sélectif. Il exerce son jugement, ses réflexes, son intelligence.
Mais il est évident qu'une des limites du jeu vidéo, c'est la surconsommation, l'excès de temps passé devant son écran de télévision. À ce titre, les parents ont un rôle majeur à jouer. Pas plus que la télé, le jeu vidéo ne doit être la « nurse du samedi soir ». Aux parents d'éviter les excès, de jouer avec leurs enfants, mais aussi, peut-être par l'intermédiaire du jeu vidéo, de les ouvrir sur d'autres activités d'éveil, de les aider à comprendre et approcher la réalité.

D'après vous, les jeux vidéo tiennent-ils plus d'un phénomène culturel que d'une mode passagère ?

Je ne crois pas qu'il s'agisse d'une mode. Il y a certes un engouement des jeunes, mais celui-ci s'inscrit dans un environnement en mutation. Aujourd'hui, les jeunes sont issus d'une culture multimédia. Ils ont pour eux, à portée de main, leurs émissions de télévision, leurs émissions de radio, leurs magazines, etc. Hyper informés, ils « zappent » entre image, texte et son. Ils sont en interaction permanente avec le monde qui les entoure et apprennent par tâtonnements, à travers le prisme des médias, à le percevoir, à s'y repérer, à déjouer certains de ses pièges.
Comme dans un jeu vidéo ? Non, heureusement, la vie ne s'arrête pas aux jeux vidéo. C'est un divertissement, mais il ne faut pas oublier qu'il offre aussi parfois une représentation simpliste des rapports humains. La vie, c'est surtout l'amour, la poésie, des émotions à partager ensemble, l'expérience du réel. Parmi les vertus du jeu vidéo, je voudrais insister sur l'une d'elles plus particulièrement. Le jeu vidéo ne se limite pas au simple fait de jouer. Il a aussi un rôle de socialisation. Les enfants et les adolescents jouent en général à plusieurs, chez les uns puis chez les autres, ils échangent également leurs jeux, se les font découvrir, partagent leurs astuces, créent des clubs, inventent des scénarios interactifs. Il ne faut donc surtout pas regarder l'univers des jeux vidéo par le petit bout de la lorgnette.
Le jeu vidéo fait aussi naître des vocations. Le jeu vidéo et les nouveaux produits multimédias tels que le vidéodisque ou le CDI contribuent à l'invention d'une nouvelle forme d'expression et d'écriture interactive. J'ai d'ailleurs eu le plaisir en octobre 1992 de décerner les prix du concours d'écriture de scénarios interactifs de jeux vidéo organisé par France 3, à travers l'émission « Micro Kids ».
Le joueur peut donc devenir créateur. Graphiste, scénariste ou musicien participent ensemble à la création du jeu. Ils nous font voyager, jouer, « naviguer » et parfois rêver dans un univers qui est issu de leur imagination féconde.

« Des études sérieuses montrent que le temps passé à jouer ne se fait pas au détriment de la lecture ou du sport, mais au détriment de la télévision. »

Les consoles de jeu sont toutes japonaises. Comment expliquez-vous l'absence de constructeurs français ?
Si la France est en retard dans le domaine du matériel, elle tient largement son rang dans la bataille des programmes. Des sociétés françaises telles que Cocktel Vision ou Infogrames obtiennent de beaux succès : Sim City de Infogrames a été classé, en 1990, meilleure vente de jeux de l'année sur l'ensemble des États-Unis.

En tant que ministre de l'Éducation nationale et de la Culture, ne pensez-vous pas que cet engouement des jeunes pour les consoles de jeu pourrait également permettre la création de jeux éducatifs ?
Parallèlement à la forte consommation de jeux vidéo, nous voyons apparaître sur le marché grand public des titres multimédias interactifs tels que, par exemple, les vidéodisques sur le Musée du Louvre ou le Musée de l'Homme, des CDI pour apprendre la guitare ou des CD-Rom pour apprendre l'anglais, notamment avec Astérix... Ces supports élargissent évidemment le champ du jeu vidéo à des programmes qui sont beaucoup plus éducatifs, et plus pédagogiques.

LE JEU VIDÉO N'EST PAS PERVERS »

À titre d'exemple, en France, on comptabilise aujourd'hui plus de 3 000 lecteurs de CD-Rom, auxquels sont associés des logiciels éducatifs, dans les lycées et les collèges.
Les titres multimédias et interactifs vont rapidement révolutionner les modes d'accès au savoir, à la culture, ouvrir de nouveaux marchés à conquérir, permettre d'explorer de nouveaux champs de création. C'est pour réfléchir ensemble sur ces sujets que j'ai souhaité l'organisation des Assises de l'interactivité et de l'édition multimédia, qui se sont déroulés du 21 au 23 janvier dernier. Ces trois journées de conférences et de démonstrations de produits auront été l'occasion pour le ministère de l'Éducation nationale et de la Culture, et pour l'ensemble des professionnels de ce secteur, de dresser le bilan de l'« état de l'art » sur l'ensemble de ces enjeux.

Propos recueillis par Inoshiro.

ÉPILEPSIE

PAS D'AFFOLEMENT

Un certain nombre d'articles et d'émissions télé, reprenant des informations venues d'Angleterre, ont attiré l'attention du public sur le fait que les jeux vidéo pouvaient déclencher des crises d'épilepsie. Ces articles alarmistes ont quelque peu déformé la réalité en favorisant le sensationnalisme médiatique, au détriment de la véritable information. *Player One* fait le point.

Les jeux vidéo en eux-mêmes sont complètement inoffensifs. Mais certaines personnes, souffrant déjà d'épilepsie, peuvent être sensibles aux clignotements de lumière provenant d'un écran télé si elles sont placées trop près de celui-ci : c'est ce que l'on appelle la « photosensiblité ». Les crises liées à cet état peuvent être causées par un programme télé aussi bien que par un jeu vidéo. Mais d'autres phénomènes sont aussi à même de provoquer ces troubles : les lumières d'une discothèque, ou tout simplement l'alternance d'ombre et de lumière projetées sur une route bordée d'arbres. D'après les estimations, une personne sur 200 est sujette à l'épilepsie et seulement 3 à 5 % de celles-ci sont considérées photosensibles. Il est évident que pour ces individus, certaines précautions sont nécessaires : par exemple, se placer à plus de deux mètres de l'écran télé, ne pas jouer dans le noir total ou pendant plus d'une heure sans interruption... Tels sont les faits. Alors, laisser entendre que les jeux vidéo rendent épileptique est un non-sens, étant donné que seules les personnes déjà sensibles peuvent être affectées par ces troubles. Pour les autres, il n'y a aucun problème, elles peuvent continuer à jouer sans crainte.

LA COMMISSION DE SÉCURITÉ

La Commission de sécurité des consommateurs a été saisie le 25 janvier dernier par Madame Véronique Neiertz, secrétaire d'État chargé de la Consommation, pour « analyser les risques réels présentés par l'utilisation des jeux vidéo, et proposer les mesures de prévention qui pourraient être nécessaires ». La commission a été fondée en 1983. Elle est chargée de la prévention des risques susceptibles d'être causés par l'utilisation de services ou de produits, ce qu'on nomme les « accidents de la vie courante ». Cette commission indépendante est composée de hauts magistrats, d'experts, de professionnels, etc. Elle émet des avis (190 depuis sa création). Dans le cas de la polémique sur les jeux vidéo, elle a d'abord pris contact avec son homologue britannique. Elle a ensuite relevé les informations de spécialistes de la médecine (notamment des neuropédiatres). Un rapporteur médical rédigera le bilan de ses investigations. La commission pourra également consulter des professionnels et, si elle le juge utile, demander une contre-expertise. Elle peut aussi mettre en œuvre une procédure d'urgence, comme ce fut le cas dans l'affaire des aérosols dits explosifs. Pour finir, elle communiquera son avis au secrétaire d'État, qui prendra toutes les mesures éventuelles qu'elle jugera nécessaires.

Participez à notre sondage permanent sur 3615 PLAYER ONE, et gagnez de très nombreux cadeaux.

ET JEUX VIDÉO

L'AVIS D'UN SPÉCIALISTE SUR LA QUESTION

Michel Lamarche, professeur à Paris VII et directeur de l'Unité de recherche sur l'épilepsie de l'INSERM (Institut national de la santé et de la recherche médicale), a bien voulu répondre à nos questions.

Player One — Les jeux vidéo sont-ils dangereux ?
Michel Lamarche — Non, les jeux vidéo ne sont pas dangereux. Il est cependant prouvé, par des études vieilles de 20 ans, que la télévision peu provoquer des crises d'épilepsie chez des sujets « photosensibles ». Photosensible veut simplement dire que ces sujets peuvent déclencher une crise épileptique à cause de l'effet stroboscopique (flashes répétés) de certaines images télé. D'ailleurs, lorsque nous procédons à des expériences médicales sur cette maladie, nous utilisons également le stroboscope pour déclencher une crise.

Comment faire pour savoir si l'on est photosensible ?
Il existe des tests médicaux à base de stroboscope qui permettent de le déterminer. Mais si on faisait passer ce test à tous les enfants, certains passeraient au travers. Et pourtant, après 4 à 5 heures de jeu, ils déclencheraient une crise d'épilepsie. En France, 0,3 % de la population est photosensible, soit environ 150 000 personnes. Cette population recensée est très bien suivi médicalement. On estime cependant que 5 à 10 % de ces 150 000 personnes — soit un millier de cas — peuvent déclarer une crise. Les cas qui sont relatés dans la presse, ces derniers jours, font partie de cette population à risque.

Que pensez-vous de la campagne de presse qui agite l'opinion depuis quelques jours ?
L'ampleur incroyable de cette campagne me dépasse totalement, surtout pour un phénomène connu de tous les spécialistes : l'épilepsie télégénique. Il faut être net, les jeux vidéo ne sont pas dangereux, ce sont les images télé (films, clips, jeux, etc.) si elles comportent des flashes à répitition (plus de dix flashes par secondes). Si on est sujet à la photosensibilité, il faut dans ce cas régler le contraste de l'image et surtout ne pas coller le nez sur l'écran de télévision.
Il faut dire également que les concepteurs de jeux devraient faire leur possible pour éviter les stimulations stroboscopiques dans leurs créations, bien que les enfants en raffolent. Au même titre d'ailleurs que dans les discothèques où le son trop fort, l'utilisation de flashes répétés et de lumières très contrastées sont bien plus nocif pour l'organisme.

« En France, 0,3 % de la population est photosensible, soit environ 150 000 personnes. Cette population est très bien suivi médicalement. On estime cependant que 5 à 10 % de ces 150 000 personnes – soit un millier de cas – peuvent déclarer une crise. »

LA PRESSE EN DÉLIRE

Scandaleux ! Un grand quotidien national du soir en perte de vitesse, a consacré près de trois pages sur les « dangers » des jeux vidéo. Les articles contenus dans ce dossier sont tellement alarmistes et éloignés de la réalité qu'ils en sont presque comiques. La journaliste établit délibérément un comparatif entre la pratique des jeux vidéo et la consommation de drogue — mise en page, vocabulaire emprunté — et laisse entendre que les jeux vidéo représenteraient un danger aussi grave que celui de la toxicomanie. Il est désolant de noter à quel point certains journaux sont en mal de lectorat pour se lancer dans ce genre d'amalgame, racoleur et de mauvais goût, dans le seul but de vendre un peu plus de papier tout juste bon à emballer du poisson.
Si les jeux vidéo occupent de plus en plus de place dans les loisirs des jeunes, cela ne semble pas plaire à tout le monde. C'est un peu le même phénomène qui s'est produit avec le rock dans les années 60 et 70, ou avec le rap et le hard rock plus récemment. Dès que les jeunes s'investissent dans une activité que certains adultes ne comprennent pas, un mouvement de rejet violent et incontrôlé prend forme. Mais place aux jeunes, et tant pis pour ceux qui mènent un combat d'arrière-garde ! Les jeux vidéo sont une activité comme une autre, et c'est comme pour tout : il ne faut pas en abuser.

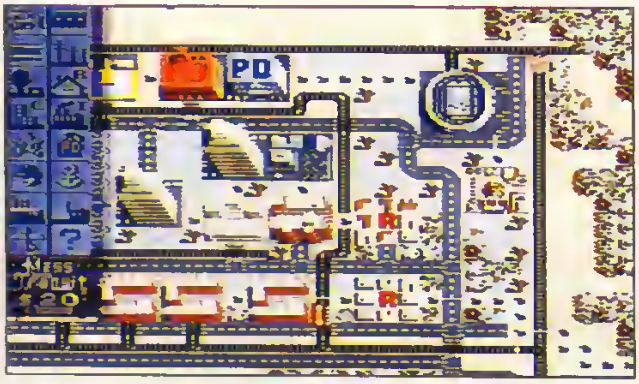
GLOBAL GLADIATOR EST SUR LE FEU !

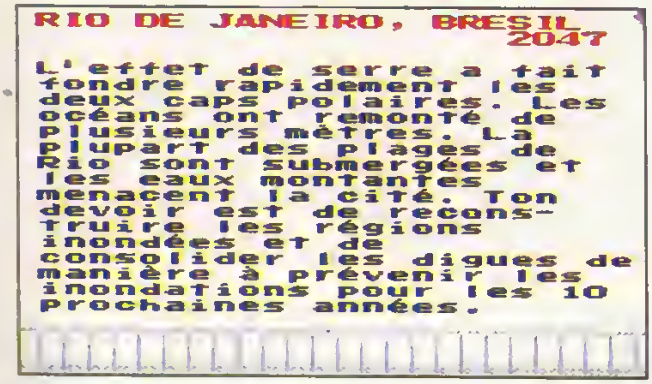
Tout le monde se souvient de McDonaldland, sorti il y a peu sur NES. Voici la suite, et sur Megadrive cette fois. Global Gladiator, c'est le nom de cet épisode, est de nouveau inspiré des personnages du monde de McDonald (oui, l'inventeur du si délicieux Big Mac !). Quant au jeu, il nous vient de Virgin Games, l'éditeur qui aura cassé la baraque cette année, avec des softs de folie et de très gros moyens (il se sont offerts Eric Chahi, la star des programmeurs français). Résultat, Global Gladiator est sans conteste le plus beau jeu de la Megadrive, et quelques secondes suffisent pour comprendre que Sonic peut aller se rhabiller, et que Mickey, dans Castle of Illusion, fait vraiment p'tit joueur ! Non, Global Gladiator, c'est le niveau supérieur, avec des décors sur plusieurs plans, des éclairs, de la neige, et plein de trucs comme ça pour l'ambiance. Les scrollings sont la plupart du temps sur trois plans, et les graphismes, qui frisent l'œuvre d'art, pourraient servir de cartes postales. Et ce n'est pas fini : l'animation de tout cela est impeccable, et la bande sonore avec des riffs de guitare surmontés de voix digitalisées donne plus l'impression d'écouter le Top 10 anglais sur MTV que de jouer sur Megadrive. *Player One* vous réserve une grosse surprise à son sujet dans le prochain numéro, il vous faudra donc vous armer de patience pour en savoir plus...

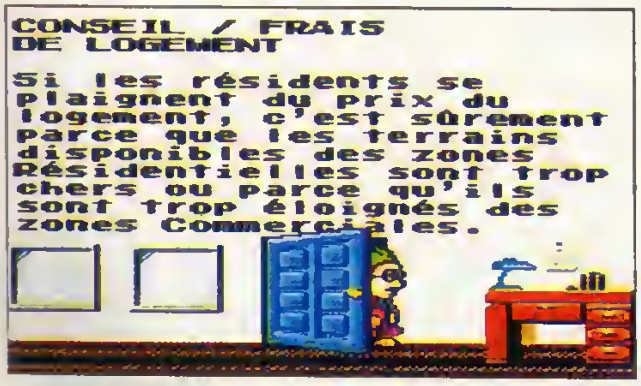
L'ARME FATALE (SUPER NES, NES, GAME BOY)

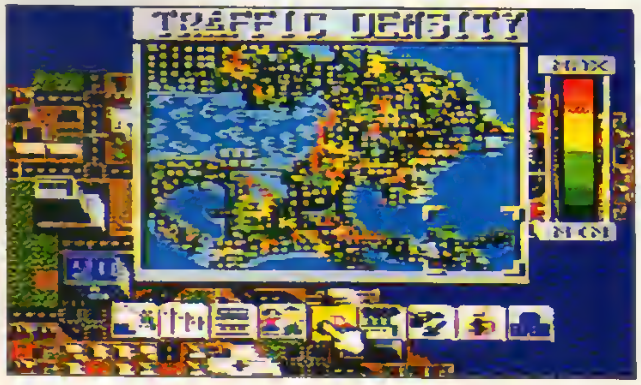
Un Mel Gibson fou furieux et un Danny Glover effrayé auront suffit à placer *L'Arme fatale* sur les plus hautes marches du film d'action américain. Ocean relève le pari d'adapter cette fureur de vivre sur Super NES, NES et également sur Game Boy. Pour ne pas faire de jaloux, les trois scénarios de la série Arme fatale ont été réunis dans la même cartouche. Il suffit d'en choisir un en début de jeu, et c'est parti pour des heures de fusillades effrénées. Toutefois, si le jeu n'est pas aussi violent que le film, il n'en rappellera pas moins quelques bons souvenirs au fans... À découvrir le mois prochain dans *Player One*.

SIM CITY









SUPER NES

À quoi reconnaît-on un joueur de Sim City ? Il est maigre (il ne s'est pas alimenté depuis plusieurs jours !), il est sale (difficile de se laver en jouant !), il est fatigué (il en est à sa énième nuit blanche d'affilée), mais il est heureux ! Heureux, car il est maire d'une ville de plusieurs centaines de milliers d'habitants, qu'il a construite lui-même (avec ses petits doigts potelés et, surtout, le paddle de sa Super Nintendo), et qu'il observe prospérer d'année en année ! Sans rendre épileptique, Sim City est une drogue qui vous tiendra longtemps éveillé, face à des immeubles miniatures, des réductions de chemins de fer, et des mini-usines... Une seule obsession en tête : ne pas trop augmenter les taxes pour se faire réélire l'année prochaine ! Après de nombreuses années sur micro-ordinateur, Sim City débarque sur Super Nintendo (adapté de la main même de maître Miyamoto, l'inventeur de Mario). Et, comble de bonheur, les textes sont entièrement en français à l'écran... J'en connais qui vont perdre leurs raisonnements critico-rationnels !

DISPONIBLE EN FÉVRIER

TITANIA INFORMATIQUE
8 rue Sainte Anne - 30900 NIMES
Tél : 66 62 37 40 - Fax : 66 62 37 28

LES CONSOLES & ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO (US) avec 1 jeu au choix	1290 F
ADAPTATEUR "AD 29" ou "FIRE" (60 Hz)	120 F
MANETTE DYNA 1	149 F
MANETTE ANGLER	215 F
SUPER SCOPE (US)	450 F
MEGADRIVE (JP) avec SONIC	799 F
GAME ADAPTATOR	110 F
MANETTE PRO 2	125 F
MANETTE ARCADE POWER STICK	340 F
MENACER	570 F

GAME GEAR & GAME BOY UNIQUEMENT SUR CATALOGUE

LES CARTOUCHES DE JEUX

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE	
SUPER PANG (JP)	415 F	ALIEN 3	350 F
LEMMINGS	415 F	CRÜE BALL	355 F
PRINCE OF PERSIA (JP)	415 F	TWINKLE TALE (JP)	355 F
NCAA BASKETBALL	439 F	T2 : ARCADE GAME	355 F
NHLPA HOCKEY 93	440 F	SUPER HIGH IMPACT	365 F
GUN FORCE (JP)	455 F	LEMMINGS	375 F
BEST OF THE BEST	455 F	PREDATOR II	375 F
WING COMMANDER	500 F	LHX ATTACK CHOPPER	385 F
STAR WARS	540 F	SONIC 2 (JP)	399 F
STREET FIGHTER II (FR)	540 F	SPLATTER HOUSE II	415 F
MAGICAL QUEST	550 F	NHLPA HOCKEY 93	415 F
RANMA 1/2 (JP)	600 F	BULLS VS LAKERS	415 F
OUT OF THIS WORLD	650 F	CAPTAIN AMERICA	415 F
FATAL FURY (JP)	700 F	JOE MONTANA 93	425 F
JOE & MAC 2	TEL	WORLD OF ILLUSION	TEL

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !!!
ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES
CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE
Nous sommes également revendeur micros !!!
Envoi par Colissimo (48 h)
Commande sur papier libre, Jeux & acc. 30 F, Consoles 70 F
Commande par téléphone contre remboursement, Jeux & acc. 56 F, Consoles 96 F
Crédit sans frais sur 4 mois, à partir de 1500 F d'achats.

COOL SPOT

Après Global Gladiator et son partenariat avec MacDonald, Virgin Games poursuit sa lancée avec Cool Spot. Spot est le personnage qu'utilise 7Up pour sa pub (la fameuse pastille rouge qui s'affiche sur toutes les bouteilles de cette boisson gazeuse). En faire un jeu peut paraître une idée assez farfelue, et pourtant, les programmeurs de Virgin s'en sont tirés haut la main. Ce jeu de plate-forme new look vous conduira sur les plages et, plus généralement, dans les endroit où il fait soif ! Le petit spot rouge se balade sous vos ordres en se contorsionnant joyeusement et en tentant d'éviter les innombrables pièges qui le guettent. Musique géniale, animation géniale, graphismes géniaux...
Que dire de plus sur Cool Spot ?

SNES, NES, GB — ADDAMS FAMILLY 2 — OCEAN — FÉV./MARS

Ocean remet ça avec la famille Addams. Ce second épisode sur console n'est plus tiré du film, comme c'était le cas pour le premier, mais d'une série de dessin animé qui vient de faire un carton aux USA. Alors, en attendant que cette série soit diffusée sur une chaîne française, vous allez pouvoir prendre les commandes de votre Super Nintendo, Nintendo, ou Game Boy, pour guider le camarade Pugsley (qui, je vous le rappelle, est le rejeton de la famille) tout au long des levels gratinés que vous ont réservés les programmeurs de Manchester (eh oui, Ocean est un grand éditeur breton !). Et croyez-moi, quand on vous dit que c'est gratiné, c'est pas du baratin, même nos spécialistes du jeu de plate-forme s'y sont heurtés, et ont mis un mois entier (jour et nuit) pour en arriver à bout sur Super Nintendo. Cette petite merveille arrive chez nous entre février et mars, selon les machines.

SNES SUPER NINTENDO — STRIKER — LUDI GAMES — MARS

Avec un adversaire comme Super Soccer, la concurrence se fait dure sur le terrain des simulations de football Super Nintendo. Après Kick Off, Ludi Games s'apprête à en distribuer un nouveau. Striker, c'est son nom, se caractérise par une représentation du terrain en mode 7 (comme Super Soccer, mais d'un peu plus haut). De même, l'animation est tout aussi fluide et spectaculaire. Reste à savoir si la jouabilité et le réalisme de Striker pourront rivaliser avec un adversaire si prestigieux. Résultat du match en mars prochain.

MERCI SEGA !

La principale critique émise tant par les parents que par les joueurs eux-mêmes, à propos des consoles de jeux, concerne le prix exorbitant des cartouches. *Player One* avait d'ailleurs publié un petit article de protestation à ce sujet dans l'un de ses précédents numéros. Eh bien, il semble que Sega ait entendu notre appel : ils viennent en effet de décider de réviser entièrement leurs prix à la baisse, sur l'ensemble de leurs gammes. Ainsi, tous les jeux Megadrive, nouveautés comprises, seront proposés à moins de 400 F (389 pour être précis). À l'exception des cartouches intégrant une pile de sauvegarde au lithium, qui génèrent des coûts de fabrication plus élevés que ceux d'une cartouche ordinaire. Ce qui n'est pas le cas, et c'est une surprise, des cartouches de 16 Mbits (comme Streets of Rage II, ou le futur Mortal Kombat), qui seront elles aussi proposées à 389 F. Une deuxième catégorie de prix pour les jeux plus anciens, mais toujours d'actualité, oscillera aux alentours de 199 F (pour des titres comme Mickey, c'est vraiment une affaire en or !). Et ce n'est pas fini, car il reste la Master System dont les jeux seront tous proposés à moins de 300 F (nouveautés comprises). Et les prix des vieux hits de la 8 bits chutent carrément dans une fourchette comprise entre 100 et 150 F... Fabuleux ! Enfin des jeux au même prix qu'un album de musique sur CD ! Et pour conclure, Sega se prépare à proposer une ligne complète de jeux soldés, sur Megadrive et sur Master System, entre 100 et 200 F... On exulte ! Il est évident que *Player One* ne peut qu'approuver une telle initiative.

Crevette, le défenseur du consommateur !

MS MASTER SYSTEM — SUPERMAN — VIRGIN GAMES MARS

Les aventures de Superman sont d'une logique implacable, c'est pour cela que Virgin Games n'hésite pas à nous en sortir une sur Master System. L'autre zouave avec son pyjama rouge et bleu va encore nous refaire le coup du : « J'débarque de Kripton pour sauver la Terre ! » Non, mais c'est incroyable, on peut plus sauver sa planète tranquille, faut qu'ils nous envoient des extraterrestres déguisés avec les tenues de nuit du catalogue La Redoute ! Enfin, bref, ça nous fait quand même vachement plaisir de retrouver le camarade Superman, et pour la Master Sytem en plus...

SEGA MEGADRIVE

LE "TOP" 10

		MICKEY II DONALD	395	STREET OF RAGE II	425
		RAMPART	395	STRIDER II	425
ARIEL LA PETITE SIRENE	349	ROAD RASH II	425	TERMINATOR II	425
ECCO THE DOLPHIN	395	SONIC II	395	TALESPIN	425

NOTRE COUP DE CŒUR
ROLO TO THE RESCUE 425

SUPER NINTENDO
(CARTOUCHES US- JAP FONCTIONNANT UNIQUEMENT AVEC ADAPTATEUR)

LE "TOP" 15

ADDAM'S FAMILY II	490	DRAGON'S LAIR	495	RUSHING BEAT II (JAP)	590
ANOTHER WORLD	475	JIMMY CONNORS TENNIS	475	SUPER MARIO KART	449
BEST OF THE BEST	475	KIKI KAIKAI (Pocky & Rocky - JAP)	525	SUPER STAR WARS (US)	495
DEATH VALLEY RALLY	475	MICKEY MAGICAL QUEST	495	TINY TOONS (JAP)	525
DESERT STRIKE	475	PRO QUARTER BACK	495	VALKEN (JAP)	549

ALIENS 3	NEW	BULLS VS BLAZERS	475	NCAA BASKET BALL	475
BLUES BROTHERS	NEW	CASTLEVANIA IV	475	NHL HOCKEY 93	475
CALIFORNIA GAMES II	NEW	COMBATRIBES	495	PRINCE OF PERSIA	475
COOL WORLD	NEW	CONTRA III	475	PUSH OVER	475
MECHWARRIOR	NEW	CHUCK ROCK	475	RANMA 1/2 II	590
OUTLANDER	NEW	F1 ROC	475	SONIC BLASTMAN	475
RADIO FLYER	NEW	FATAL FURY (JAP)	525	SOULBLAZER	475
SUPER BATLE TOADS	NEW	FINAL FIGHT	475	SPACE MEGAFORCE (Aiesta)	475
SUPER MAN	NEW	GODS	475	SPIDERMAN AND XMEN	475
TERMINATOR	NEW	HARLEY HUMONGOUS ADV	475	STREET FIGHTER II	590
THE LOST VIKING	NEW	HOOK	475	SUPER DOUBLE DRAGON	495
TOM AND JERRY	NEW	JAKI CRUSH (JAP)	525	SUPER GHOULS & GHOSTS	449
ADDAM'S FAMILY	475	JOE & MAC 2 (JAP)	549	TEST DRIVE II THE DUEL	475
AMAZING TENNIS	475	JOHN MADDEN FOOTBALL 93	475	TORTUES NINJA IV	475
AXELAY (US, JAP)	475	L'ARME FATALE III	490	WARP SPEED	475
ALIEN VS PREDATOR (JAP)	NC	NBA ALL STAR CHALLENGE	475		

NOTRE COUP DE CŒUR
SHADOW OF THE BEAST 490

GENIAL !* L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO 199F. Pour l'achat d'un jeu 99F.

Pour commander appelez au :
(1) 42 94 06 09

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 11H à 19H

LIVRAISON COLISSIMO 24/48h
Offres valable dans la limite des stocks disponibles

LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	
Jeux envoyés par colissimo	

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP
☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F
☐ CARTE BLEUE
NUMERO
Date d'expiration
SIGNATURE

JE POSSEDE
O GAMEBOY O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM O AUTRE

NOM PRENOM ADRESSE

CODE POSTAL VILLE TEL

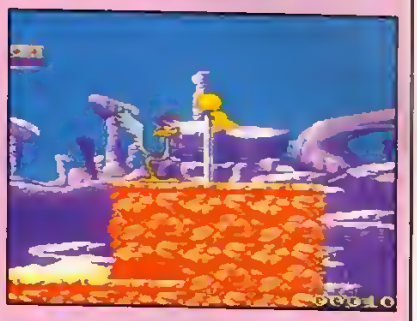
Bleu

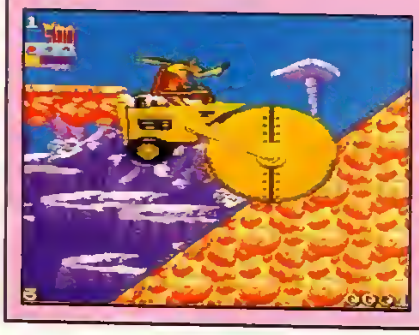
JURASSIC PARC

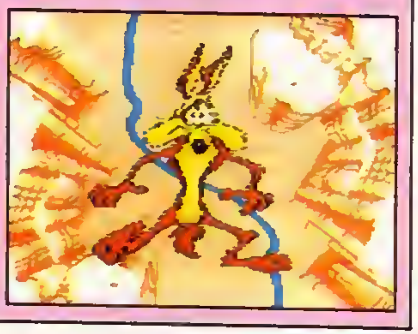
L'événement de la fin d'année au cinéma, sera aussi sur Super Nintendo. Jurassic Parc, pour ceux qui ne le sauraient pas encore, n'est autre que le prochain film d'un certain... Steven Spielberg ! Tiré d'un roman racontant l'épopée d'un groupe de scientifique qui se sont mis dans la tête de recréer des dinosaures dans un parc naturel. Ce film a toutes les chances d'être un des plus gros succès de l'histoire du cinéma. Et il en sera peut-être de même pour son adaptation sur Super Nintendo par Ocean. L'éditeur anglais nous a annoncé qu'il allait mettre le paquet et sortir une cartouche hors du commun (nous ne pouvons vous rapporter les confidences qui nous ont été faites, mais nous le feront dès que nous en auront l'autorisation). En attendant, vue la qualité d'Addams Family 2 et de Mr Nuts, on est impatient de voir ça !

SNES SUPER NINTENDO — ROAD RUNNER — SUNSOFT FÉVRIER

En voilà un qui n'est pas sorti depuis longtemps outre-Atlantique. Souvenez-vous, Road Runner était encore dans la rubrique Over the World du mois dernier ! Bref, il débarque en France, pour la Super Nintendo française... Oui monsieur ! Oh là, gars ! L'histoire n'a t'y ben pas changé d'puis l'aut' fois ! Même que la sorte d'autruche toute bleue, que les gamins appellent... Euh ! Meep Meep ? Oui, c'est cela, ben elle est toujours poursuivie par le grand bêta de Willy le Coyote... Et même qu'ils leurs arrivent plein de gags, comme dans le dessin animé. Dommage que la jouabilité soit assez bizarre dans l'ensemble, mais sinon, cela va nous faire un bon p'tit jeu à tester dans le prochain numéro. Ça vous va comme celà, les jeunes ?

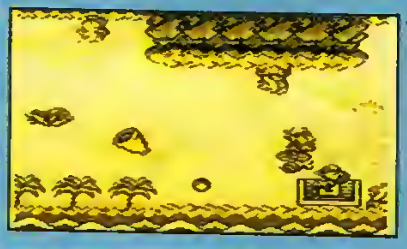


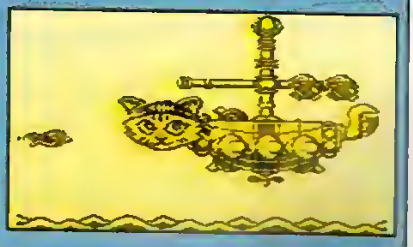




GB GAME BOY — PARODIUS — KONAMI FÉVRIER

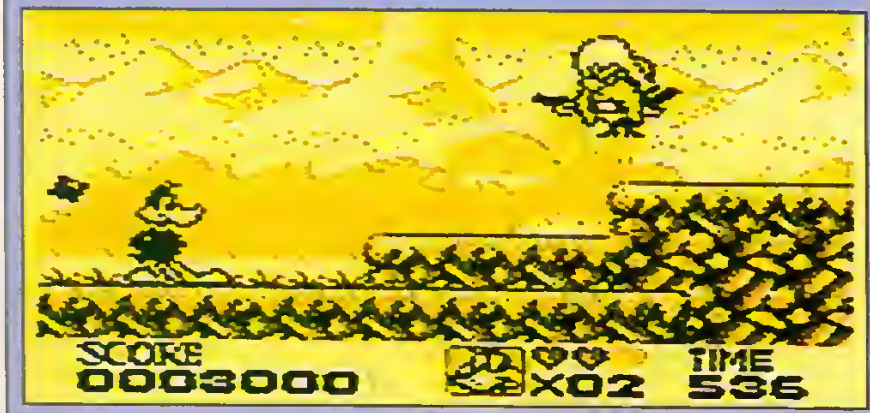
Quand l'un des shoot'em up les plus géniaux de l'histoire du jeu débarque sur la console portable de Nintendo, elle se prendrait presque pour une borne d'arcade. Et si le chemin est encore long, force est de reconnaître que cette conversion est parfaitement réussie. Le principe de parodie des autres shoot'em up vous fera toujours hurler de rire, et la jouabilité est de suffisamment bonne qualité pour en avoir pour votre argent...

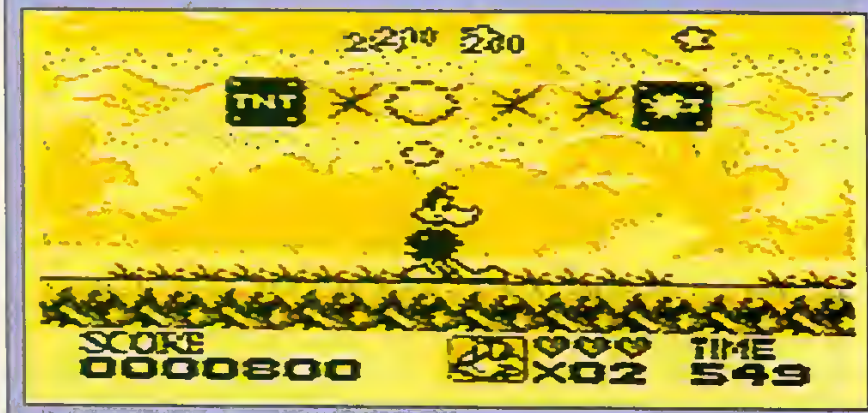




GB GAME BOY — LOONEY TUNES — SUNSOFT FÉVRIER

Ce n'est pas un dessin animé que Sunsoft propose de mettre en boîte, mais sept différends (« férents » ! NDLR : 'scusez, c'est juste une private joke pour Eddy 50 Hz et Wonder). Et chaque dessin animé met en scène l'un des célèbres toons de la Warner Bros. Ainsi, on retrouve Duffy Duck, Taz, Meep Meep, Willy le Coyote, Titi et Gros Minet... bref, que du beau monde ! Et tout ce petit univers respire la chaleur de la Californie (et la fraîcheur des dollars aussi, il faut bien le dire aussi !).





GG GAME GEAR — OUT RUN EUROPA — US GOLD DISPONIBLE

Damned, ils m'ont piqué ma F40 ! « Simeon Kurtz, t'as pas de chance, parce que dans la boîte à gants de ta F40... il y a les documents secrets de l'Unité 6 ! Et zut ! » Eh oui, c'est reparti pour un tour mes cocos. US Gold via la Game Gear vous propose, actualité oblige, un Out Run spécial Europe. Au programme de la course poursuite : les routes d'Angleterre, de France, d'Espagne, d'Italie, d'Allemagne et d'Autriche. Et la bonne et agréable surprise : deux tableaux sont réservés aux Jetski et aux hors-bord. Eh ! les gars, ma F40, elle est pas étanche...

MICROMANIA
LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 SUPER NINTENDO
MAGICAL QUEST
SUPER MARIO KART
DEATH VALLEY RALLY
SPIDERMAN VS X MEN
BULLS VS BLAZERS
BEST OF BEST KARATE
AMAZING TENNIS
STREET FIGHTER 2
PRINCE OF PERSIA
LEGEND OF ZELDA

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

TOP 10 GAMEBOY
SUPER MARIOLAND 2
MEGAMAN 3
NBA CHALLENGE 2
PRINCE OF PERSIA
MICKEY DANGEROUS CHASE
STAR WARS
LOONEY TUNES
TURTLES NINJA 2
SUPER KICK OFF
T 2 ARCADE GAME

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.
NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

L'ARCADE MACHINE BIENTÔT DANS PLAYER

L'arcade machine n'est pas une console, et pourtant *Player One* va s'y intéresser dès le mois prochain. L'arcade machine permet de connecter les plaques des bornes d'arcade sur une TV des plus classiques. Elle vous offre la possibilité de jouer à domicile avec les plus grands hits de l'arcade. Distribuée par WDK (le distributeur officiel des bornes d'arcade Sega en France), elle est disponible dès à présent... Rendez-vous dans le prochain *Player*.

LYNX ATARI — DIRTY LARRY RENEGADE COP — ATARI DISPONIBLE

À une lettre près, le dernier héros de chez Atari lorgne du côté du flic incarné par Clint Eastwood. Climat de violence au programme de ce jeu qui vous propose d'être Larry, un flic psychopathe aux méthodes expéditives. Les armes à feu seront précieuses pour dessouder les hordes de voyous qui vous agressent dans les rues d'une métropole américaine ravagée par le crime. Dirty Larry est à l'image de trop de jeux Lynx : plutôt bien fait techniquement, avec des sprites de bonne taille, mais péchant vraiment côté jouabilité et plaisir de jeu. En attendant mieux, à moins d'être un « bourrin » incurable.

BD : PRIX PLAYER ONE

À *Player One*, nous aimons la BD ! Nos couvertures sont illustrées par de jeunes auteurs. Aussi, *Player* remet le Prix du meilleur jeune illustrateur, de moins de trente ans, pour un album publié durant l'année écoulée. Il est décerné durant le festival d'Angoulême. Cette année, c'est Enrico Marini qui l'a reçu pour sa série *Olivier Varèse* (Éd. Alpen). Pour en savoir plus sur Marini, et sur *Gipsy*, rendez-vous dans nos pages Reportages. Et, pour le découvrir, lisez votre prochain *Player One* !

CONCOURS DRAGON BALL

Liste des lots Dragon Ball à gagner :
du 1er au 10e : la poupée DRAGON BALL ;
et du 11e au 20e : les deux albums
de la BD DRAGON BALL.

Questions :

1 • De quelle couleur sont les cheveux de Son Gokou lorsqu'il devient un super-combattant de l'espace ?
a. Rouge
b. Jaune
c. Écossais
d. Couleur inchangée

2 • Pourquoi les habitants de la planète Namec ont-ils été tués par les sbires de Freezer ?
a. Pour devenir les maîtres de l'univers
b. Pour récupérer les boules de cristal
c. Pour s'amuser
d. Pour rien

3 • Comment Son Gohan et ses amis arrivent-ils sur Namec ?
a. En scooter
b. En vaisseau spatial
c. En avion
d. À pied

Répondez sur le 3615 PLAYER ONE ou sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Média Système Édition/Player One — Concours DRAGON BALL
19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex.
Date limite de participation : 15 mars 1993.
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

LES GAGNANTS DU CONCOURS SPÉCIAL NÖEL – LUDI GAMES

1er prix : un VTT.
Matthieu CASTAGNET (Paris 13e).

2e prix : la collection des jeux Ludi Games sur Game Boy.
Françaís EYHERACHAR (Mendiande).

3e au 12e prix : le T-shirt et le pin's Ludi Games.
Gilbert GUERRAND (Cherbourg), Pascal GOBET (Lyon), Frédéric COMBA (Suisse), Jérôme HAMOT (Cachan), Fabian COLLIGNON (Belgique), Christophe LEROY (Beauvais), Julien ROUCHE (Bordeaux), Sylvain LAURENS (Labruguière), Benjamin RICART (Perpignan), Martin BEUZELIN (Château-Renault).

13e au 22e prix : la casquette et le pin's Ludi Games.
Lilian THEVENET (Campans), Élisabeth GUILLAUME (Chartres), Benaît GARNIER (Nayal/Vilaine), Idniss CHOUJAI (Gaussainville), Rémi GRANJEAN (Lamantre), Guillaume DEPREZ (Paey-de-Lescar), Sébastien PICAUD (Vendome), Yannick CANN (Plaugonvelin), Nicalas VANUXEM (Marcq), Frédéric DOYEN (Champagne).

23e au 50e prix : le pin's Ludi Games.
Ludovic PETAT (Romorantin), Julien COPAGNON (St-Ouen-l'Aumâne), Franck BOUCHER (Plauvien), Joel REYNOUD (Sceaux), Jean-Luc ADELLE (Malakaff), Serge FORGIARINNI (Avignon), Jean-Marc GOUFFE (Friville-Escarbatin), Julien BOUZEREAU (Revel-Taurdan), Frédéric Saint-MARTIN (Pernes-les-Fontaines), Louis THEVENET (Mitry-Mary), Jérémy LIVOYE (Calonne-sur-Lys), Yann LAPERDRIX (Le Grand-Quevilly), Jean-Marie THEURIER (Villeneuve-Saint-Gearges), Aurélien KOBLER (Saint-Astier), Alain CHARLET (Arras), Julien DAVID (Crépy-en-Valois), Aurore SORS (Taverny), Nicalas VINOT (Tarcy), David LERIQUE (Reims), Frédéric BERTRAND (Belfort), Sébastien DIAZ (Beaugency), Jean-Loup MOREL (Igaville), Alexis ARRAGON (Asnière), Émeric PAYERE (Plaisir), Thomas ROUX (Aix-en-Provence), Olivier BAC (Fontenay-le-Vte), Emmanuel DEBARD (Turretot), Estelle GALLOIS (Vauzelles).

MICROMANIA
LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 MEGADRIVE
STREETS OF RAGE 2
ECCO LE DAUPHIN
THUNDERFORCE IV
MICKEY ET DONALD
SONIC 2
TEAM USA BASKETBALL
ROAD RASH 2
NHLPA HOCKEY 93
EUROPEAN CLUB SOCCER
BATMAN RETURNS

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

TOP 10 GAMEGEAR
SONIC 2
TAZMANIA
STREETS OF RAGE
SHINOBI 2
PRINCE OF PERSIA
BATMAN RETURNS
INDY LAST CRUSADE
LEMMINGS
SIMPSON'S
ALIEN 3

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.
NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Mo et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Cial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Cial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

PLAYER ONE ATTAQUÉ EN JUSTICE POUR AVOIR ALERTÉ SES LECTEURS...

Dans notre numéro de décembre 92, nous avons publié un article vous mettant en garde contre une publicité de l'Odyssée du Jeu, parue dans différents magazines.

À la suite de notre article, cette société nous a attaqué en diffamation devant le tribunal correctionnel de Paris. L'Odyssée du Jeu considère en effet que l'ensemble de notre article « suggère clairement que la société Odyssée du Jeu propose à la vente des jeux dont elle ne dispose pas, ce qui serait effectivement malhonnête et constitutif du délit d'escroquerie ».

DE NOMBREUX TÉMOIGNAGES

Nous avons reçu de nombreux témoignages de personnes ayant envoyé un chèque depuis plusieurs semaines et n'ayant toujours rien reçu. Le chèque a été lui, bien évidemment, encaissé dès réception...
Télé 7 Jours, le magazine télé, qui avait passé la page de publicité de l'Odyssée du Jeu, a publié dans son numéro daté du 9 janvier 1993 un article où il est écrit : « Des milliers de lecteurs de *Télé 7 Jours* nous ont téléphoné pour se plaindre de la société Odyssée du Jeu. Ils ont commandé des jeux vidéo, leurs chèques ont été encaissés... mais les articles commandés ne leur sont pas parvenus, ou bien ils ont reçu des produits non compatibles... *Télé 7 Jours* et ses lecteurs sont victimes d'une légèreté coupable de la part de ce fournisseur... »
Dans le même temps, différentes stations de radio ont diffusé des messages à ce sujet, mettant en garde les clients potentiels de cette société. Quelques jours auparavant, le quotidien *Le Parisien*, dans son édition du 7 janvier 1993, fait état de centaines de personnes qui ont protesté devant le siège de la société Odyssée du Jeu, et indique par ailleurs que la Direction régionale de la répression des fraudes s'est saisie du dossier.

DANS L'INTÉRÊT DE NOS LECTEURS

Nous sommes heureux de constater que nous ne sommes pas les seuls à défendre vos intérêts. Et, loin de nous effrayer, l'accusation en diffamation dont nous sommes l'objet nous permettra d'obtenir de la société Odyssée du Jeu des explications que nous vous communiquerons bien évidemment aussitôt que nous les aurons.
Il est d'ailleurs intéressant de constater que la société Odyssée du Jeu a aussi attaqué en diffamation, et pour les mêmes raisons, le magazine *Que Choisir ?* qui est édité par l'Union fédérale des consommateurs et reconnu pour son sérieux.

3615 PLAYER ONE

SPECIAL VACANCES

Des promotions d'enfer pour SUPER NINTENDO MEGADRIVE, GAMEBOY GAMEGEAR, MASTER SYSTEM PC COMPATIBLES ATARI ST, AMIGA

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Méira George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotande des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPEZ 3615 MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons

*Sauf sur les Consoles Remise différée.

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PL 16 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo

LES NOUVEAUTES D'ABORD

JOE AND MAC 2

Les préhistos reviennent au créneau.

◆SUPER FAMICOM◆

Joe and Mac, alias Caveman Ninja, fut l'un des premiers jeux de la Super Nintendo. Adapté d'une borne d'arcade, ses graphismes type dessins animés et sa bande musicale fabuleuse ont fait oublier une jouabilité hésitante. C'est donc avec surprise que nous voyons arriver une suite (qui n'existe pas en arcade) et qui est assez différente du premier épisode.

UN ROOKIE CHEZ DATA EAST

Souvenez-vous, dans le premier Joe and Mac, les deux héros partaient à la recherche de leurs femmes qui avaient été kidnappées par une tribu adverse. Eh bien on oublie tout cela, puisqu'ils ont laissé la place à Rookie, un petit bonhomme fort sympathique qui part collecter des diamants dans des paysages assez bizarres. Première chose étrange, on ne peut plus jouer à deux, ce qui est assez étonnant, puisqu'en règle générale c'est plutôt le contraire, et c'est la suite qui bénéficie du mode deux joueurs. Mais bon, on va pardonner, car s'il n'est plus possible de faire des parties à deux, la jouabilité, elle, s'est très nettement améliorée. Joe and Mac 2 est même devenu très plaisant en restant, plus que jamais, un jeu de plate-forme. Les décors sont assez déconcertants, avec des textures étranges. C'est nettement moins beau que dans le premier épisode, mais comme l'intérêt du jeu a évolué, ce n'est pas très gênant. On retrouve certains dinosaures du premier volet mais, dans l'ensemble, les ennemis sont nouveaux. Y a surtout plein de petites astuces, genre tremplins ou passages cachés, qui n'étaient pas aussi nombreuses auparavant. La gestion de la massue de votre personnage (eh oui, la massue est l'un des héritages du premier Joe and Mac), s'est très nettement améliorée. Son maniement est beaucoup plus souple, c'en est un vrai régal d'assommer les gros bourrins préhistoriques qui vous attaquent. Donc, en clair, si ce Joe and Mac 2 est nettement moins impressionnant au niveau de la réalisation, il est devenu supercool à jouer... Et c'est le principal en matière de jeu ! ■

Rookie s'accroche aux lianes.

Une séquence qui doit rappeler des souvenirs à certains !

Un petit passage qui ressemble sévèrement à Mario 4.

Rookie, le roi du diamant.

AFTERBURNER III

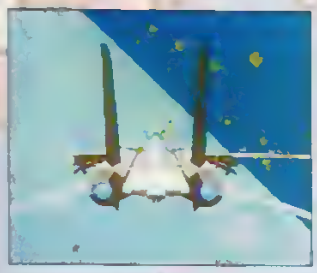
LES NEWS

G-Loc cartouche et Afterburner III CD : même combat !

MEGA CD

Séquence de mitraillage au sol.

Après G-Loc sur cartouche, la Megadrive accueille maintenant Afterburner III sur Mega CD. Les amateurs éclairés savent certainement que ces deux titres correspondent au même jeu, puisque G-Loc est la suite d'Afterburner II. Cette série de jeux est l'une des plus fabuleuses sur borne d'arcade. À tel point qu'il a toujours été délicat d'en imaginer une adaptation sur console. D'ailleurs, les rares qui ont été réalisées (Afterburner II sur PC Engine, Master System, Megadrive) n'ont jamais brillé par leur qualité. À cela une raison simple : les graphismes et les animations des versions arcades sont irréalisables avec les capacités des consoles actuelles (y compris sur des 16 bits). À signaler tout de même que la version Megadrive d'Afterburner sort du lot et est assez sympa, même si elle s'éloigne un peu de la version arcade. C'est donc avec un intérêt tout à fait certain que l'on accueille Afterburner III sur CD.


Votre zinc vu de derrière.

IL EST OÙ LE MEGA CD ?

Bon, trêve de bavardage, une chose surprend dès que l'on commence à jouer, c'est l'extrême similitude avec la version cartouche ! Allez, j'vais être carrément franc : il n'y a aucune différence ! Aucune ? Non, j'exagère... La musique marque un gros changement, puisque c'est de la vraie musique, enregistrée avec de véritables instruments (vous me direz, c'est la moindre des choses pour un jeu sur CD ; malheureusement, ce n'est pas toujours le cas pour les autres titres du Mega CD). Je vous préviens tout de suite, c'est le seul point positif de ce jeu. Et encore, car les compositeurs de cette bande sonore ont mis du rap (attention, j'aime bien le rap, mais pas dans ce contexte-là) alors qu'à mon avis du hard aurait nettement plus collé à l'action. Et parlons-en de l'action ! C'est pas très clair, y a des tas de trucs qui viennent de tous les côtés (paraît que ce sont des avions qui viennent de face et qui tirent des missiles... allez savoir !). Et alors vas-y que les sprites clignotent, que l'animation marque des temps d'arrêt lors des nombreux chargement du CD, que le décor est aussi dépouillé que la tête du bébé de notre rédac'chef... Bref, vous l'aurez compris, à part la musique Afterburner III est à peine digne d'un jeu cartouche. ■

Un missile fonce vers vous.

Un vilain à six heures.

ROAD BLASTER FX

Essai marqué, mais pas encore transformé !

MEGA CD

Des scènes d'extérieur montrent la folle poursuite.

Le picto brake vous intime l'ordre de freiner.

Si Road Blaster FX emprunte son nom à l'un des classiques de la borne d'arcade (adapté sur de nombreuses consoles), cette version Mega CD n'a strictement rien à voir avec l'originale (si ce n'est que l'on est à bord d'une voiture). En fait, ce jeu fait suite à Thunderstorm FX, l'un des tout premiers jeux sortis sur Mega CD. Le principe de ce nouveau type de soft est assez novateur et préfigure peut-être ce que seront les jeux de demain. Tout le déroulement de la partie est filmé et digitalisé, sous vos yeux ébahis, comme un film d'action. Ce qui est en même temps un avantage et un sérieux inconvénient. Car, si le look du jeu est *terrific*, l'interactivité avec le joueur n'en est que très limitée. Pour schématiser, c'est le même type de commande que dans Dragon's Lair en borne d'arcade (sur disque laser) : au cours du déroulement d'un film, il faut exécuter une action bien précise au moment opportun. C'est assez dur, cela demande une concentration extrême et des réflexes sans faille, mais l'on peut regretter que la participation du joueur ne soit que trop épisodique.

En clair, le film vous place aux commandes de la fameuse voiture de Road Blaster (que l'on n'avait vue que de dos dans les autres versions !).

SUIVEZ LA FLÈCHE !

Dès que l'action commence, vous avez l'impression d'assister, de l'intérieur, à l'une des

Un junkie attaque votre pare-brise à coups de hache.

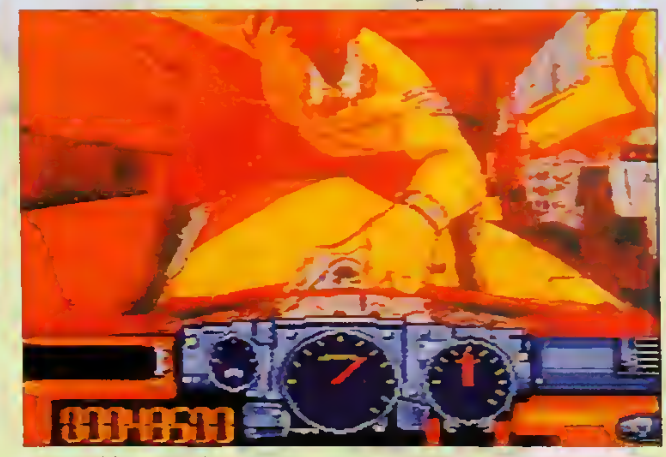
Si vous ratez votre coup, vous finissez comme ça !

Il faut tourner à droite pour éviter la pelle mécanique.

scènes de poursuite d'un des épisodes de *L'Arme fatale* ! Mais ne cherchez pas à contrôler la trajectoire de la voiture, je le répète : c'est un film qui se déroule ! Par contre (ou en revanche, comme vous le sentez !), des petites flèches ou des petites icônes viendront s'afficher à certains moments sur l'écran. Dès qu'elles apparaissent, vous n'avez pas droit à l'erreur, il faut instantanément appuyer sur la commande qu'elles désignent. Si vous mettez une fraction de seconde de trop, vous avez perdu, et votre voiture explose dans un magma de tôle en fusion. Au chapitre des actions, on trouve les quatre directions disponibles (flèches haut, bas, droite, gauche), un premier bouton pour enclencher le turbo ainsi qu'un second pour freiner.

CHAUFFARD DIGITAL !

Le plus de Road Blaster FX est la véritable qualité du film : cela n'arrête pas un instant, et vous vivez des scènes hallucinantes, haletantes, voire plutôt réalistes. Le moins, c'est que la qualité des graphismes n'est pas à la hauteur (les couleurs ternes et les pixels trop gros laissent apparaître une digitalisation peu soignée ou des images trop compressées). De plus, comme j'en faisais la remarque au début de ce texte, le joueur ne joue réellement que quelques fractions de seconde par-ci par-là. De même, si la capacité de stockage d'un CD est assez considérable, elle n'est pas infinie, et un film image par image comme celui-ci prend énormément de place, ce qui veut dire que la durée du jeu s'en trouve extrêmement raccourcie. Heureusement, le niveau de difficulté du jeu est suffisamment élevé pour vous tenir en haleine un bon moment. Et comme il faut bien conclure, je dirai que Road Blaster FX est l'un des jeux les plus intéressants du Mega CD et que, par rapport aux autres, il apporte le réel plus que l'on est en droit d'attendre d'un CD. Reste, pour les concepteurs, à régler ce problème de jouabilité trop épisodique et nous rentrerons dans une nouvelle ère de la console de jeu ! ■


Mauvaise fréquentation !

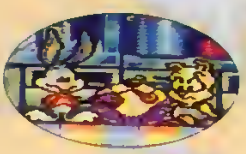
Pendant qu'un skinhead vous fait une grimace, il faut appuyer sur le turbo.

Un hélico vous cherche des noises.

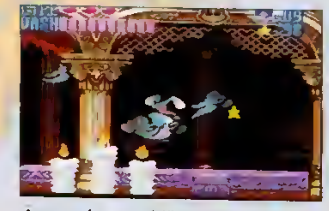
TINY TOON ADVENTURES

◆ SUPER FAMICOM ◆

Seules les pommes ne trouveront pas ce jeu... trognon !



Après plus de cinquante ans de bons et loyaux services, les héros de la Warner Bros (Bugs Bunny, Willy le Coyote, Daffy Duck, Taz, Titi et Gros Minet...) laissent la place à leur progéniture dans un dessin animé génial nommé Tiny Toon. Et ce n'est autre que Maître Spielberg qui orchestre cette joyeuse bande de bébés toons. Après le carton que ce chef d'œuvre est en train de faire un peu partout dans le monde (ils sont actuellement diffusés sur France 2 dans notre beau pays !), la version jeu vidéo se devait d'être à la hauteur. Avec Konami comme carte de visite (je rappelle aux p'tits nouveaux que c'est à cet éditeur japonais que l'on doit Tortues Ninja, Castlevania, Gradius, Parodius, Probotector...), on pressentait le mégahit. Mais là, après avoir passé quelques heures avec la version Super Famicom, il faut bien avouer qu'ils se sont surpassés. Le résultat est digne du dessin animé...



A coups de saut périlleux, Buster éclate les fantômes.

Sauf que cette fois, vous vivez l'aventure en direct-live. Râââhhhh ! quel bonheur !

PETIT MAIS COSTAUD

Bon, que les choses soient claires, ce jeu est la réplique exacte du dessin animé du même nom. Ce qui veut dire, par exemple, qu'on retrouve tous les personnages géniaux qui nous font tant marrer à la télé. Le héros c'est Buster (Bugs Bunny Jr) et, encore une fois, il part au secours de sa sœur, pour combattre les hideux Montana Max, Taz, et leur bande d'infâmes bachi-bouzouks (comme dirait mon pote le cap'tain Haddock), qui leur font tant de misères dans les épisodes de la série. Le principe du jeu est classique : c'est un jeu de plate-forme avec des levels de plusieurs stages terminés par un boss. Mais ne croyez pas qu'il s'agit pour cela d'un jeu banal. Non, car le génie de Konami, c'est d'avoir apporté un tas de passages incroyables et inédits qui vont vous éclater tout au long de la pro-

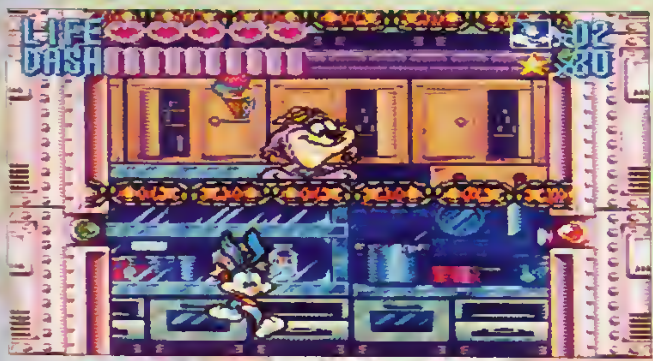
Buster Bunny saute à la corde... Du jamais vu en jeu vidéo !

Des petites séquences bonus interviennent à chaque fin de level.

LE VAISSEAU SPATIAL ! Pour entrer dans ce vaisseau, Buster doit trouver la clé qui se trouve dans un autre endroit du level... Génial et ultra

PUSH BUTTON !

En appuyant sur les boutons du premier level, on fait avancer les meubles à roulettes.



Il faut nourrir Taz pour l'endormir...

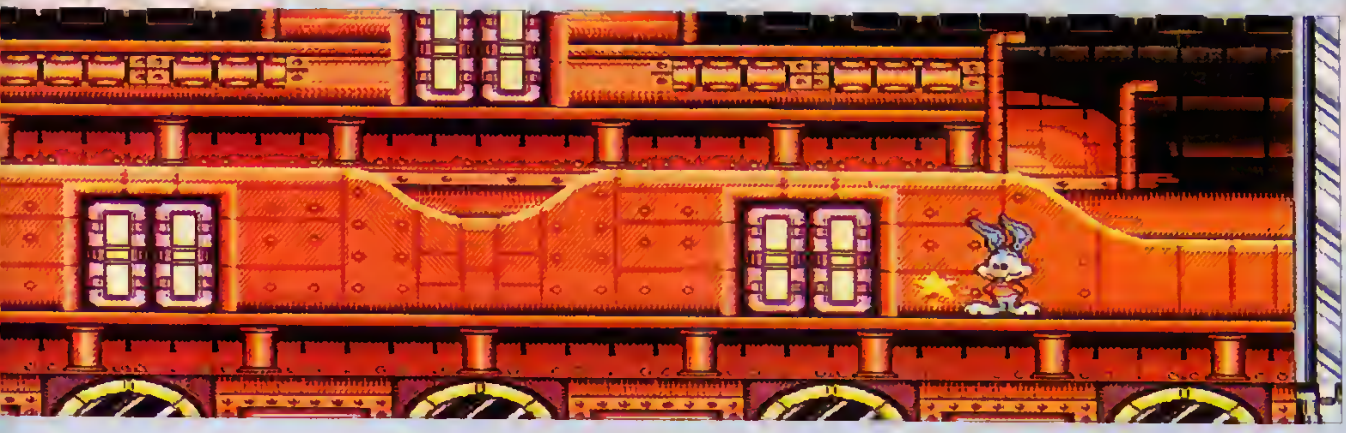
Frankenstoons : en détruisant la machine, on l'immobilise.

gression. Progression qui paraît facile et rapide, au début, mais qui présente au bout de quelques levels un certain niveau de difficulté qui vous ralentit nettement. Surtout que l'aventure est assez longue pour tenir un joueur moyen en haleine pendant quelques bonnes heures.

BUNNY JR SE MET AU FOUTCHBALL US !

Au chapitre des hallucinations, nous trouvons une séquence incroyable et monstrueusement bien réalisée, dans laquelle Buster doit sauter à la corde ! Si si, je ne rigole pas ! Nous découvrons, dans le même genre, un level entier où Buster doit se faire une partie de football américain (wouah ! mon sport préféré, rien que de voir cette séquence, j'en ai les tentacules qui bavent !). Pour cela, il choisit s'il veut un jeu à la passe ou au sol. Dans le premier cas, il doit choper au vol la balle que lui envoie le quarterback de son équipe ; dans le second, il doit courir, avec la balle dans les mains, et éviter que ses adversaires ne le bloquent afin de couvrir le maximum de terrain. C'est génial car les règles sont respectées : Buster a droit à quatre tentatives pour réussir son contrat de dix yards. Et, de dix yards en dix yards, il doit progresser jusqu'à la end zone adverse pour marquer un touchdown et passer au level suivant. Ce n'est qu'un exemple, car des levels aussi délires que celui-ci, il y en a plusieurs. Et, quand ils ne sont pas délires, ils sont sublimes à regarder. Donc, l'un dans l'autre, il ne se passe pas une seconde dans ce jeu sans que l'on soit en pleine extase. Sans parler de la bande sonore qui est fantastique, de l'animation qui est tellement fluide qu'elle fait de la concurrence à la farine Francine, et de l'action qui est parfois presque aussi speed que dans Sonic. Bref, vivement que ce soft débarque rapidement en France et que l'on se prenne un mégapied (vous m'excuserez, moi je ne peux pas me retenir, j'retourne vite fait m'en faire une p'tite partie...). ■

Et un touchdown, un !

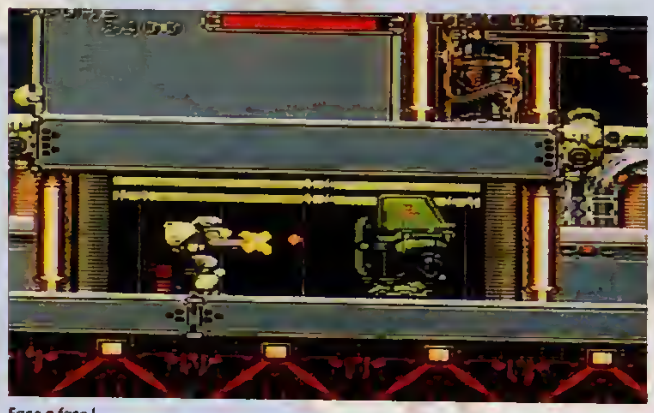


ASSAULT SUIT VALKEN

◆SUPER FAMICOM◆

« Cybernator »

Chose étrange, tous les jeux développés par Masaya (l'éditeur auquel on doit notamment le sublime Prince of Persia sur Super Famicom) au Japon sont distribués par Konami dans le reste du monde. Il en sera donc ainsi de Valken, alias Cybernator, en Occident. Attention les yeux ! Ce jeu est une petite merveille qui risque d'en halluciner plus d'un. En tout cas, il a fait déjà un heureux : moi, qui suis fan des meccas, les robots à la japonaise, genre Patlabor ou Gundam. D'ailleurs, Valken est fortement inspiré de l'esprit Gundam et très certainement tiré d'un manga (bande dessinée) ou d'un dessin animé japonais (j'va aller m'renseigner chez mon fournisseur de japonaiseries pour vérifier la chose !). Tout cela pour vous dire que VOUS, les héros du paddle, vous allez piloter l'un de ces sublimes monstres d'acier pour une mission particulièrement gratinée. Armez les canons rotatifs, amis, parce que ça va chauffer !

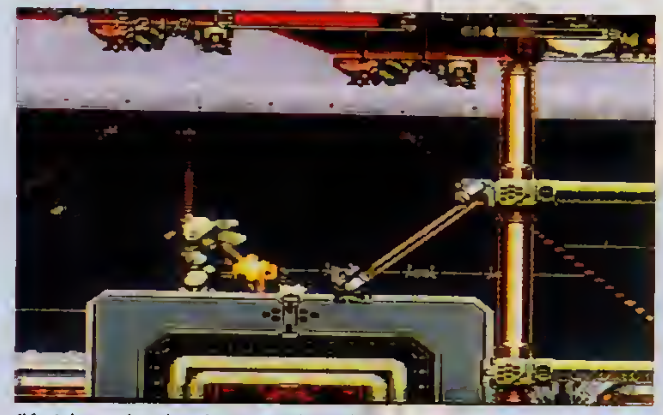


Face a face !

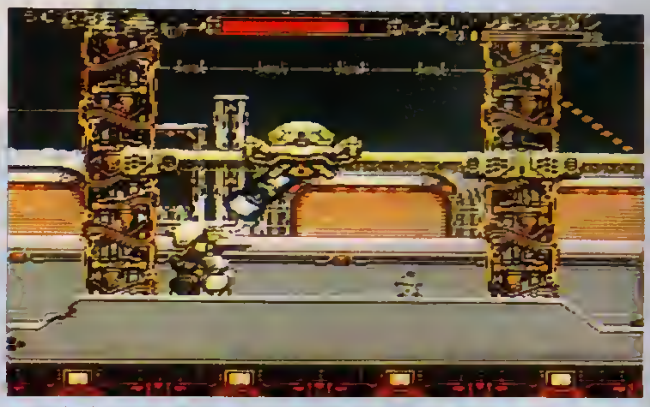
EXOSQUELETTE DE COMBAT

Première chose, les « petits joueurs » restent au vestiaire, car les quelques levels d'action pure qui vous attendent ont de quoi décourager les mauviettes. Seul le premier level est relativement tranquille. On apprend le maniement du mecca, on mitraille à droite, à gauche, en haut, et on se détruit deux ou trois robots ennemis pour se faire la main. Juste de quoi s'extasier devant la fabuleuse animation de votre engin, qui rend parfaitement, et de façon très fluide, la lourdeur d'un tel monstre (censé peser plusieurs dizaines de tonnes), sans que cela nuise à la jouabilité. Messieurs les programmeurs, je vous tire mon chapeau ! À signaler, le boss de fin de niveau du premier level est assez particulier, puisqu'il s'agit d'un immense bloc qui grimpe lentement mais sûrement, et qu'il faut détruire avant qu'il n'ait atteint le haut de son logement. Mais la fête commence réellement à partir du deuxième level, avec une séquence shoot'em up assez hardos (que même mon pote Chris s'est arraché les cheveux la première fois qu'il y est arrivé).

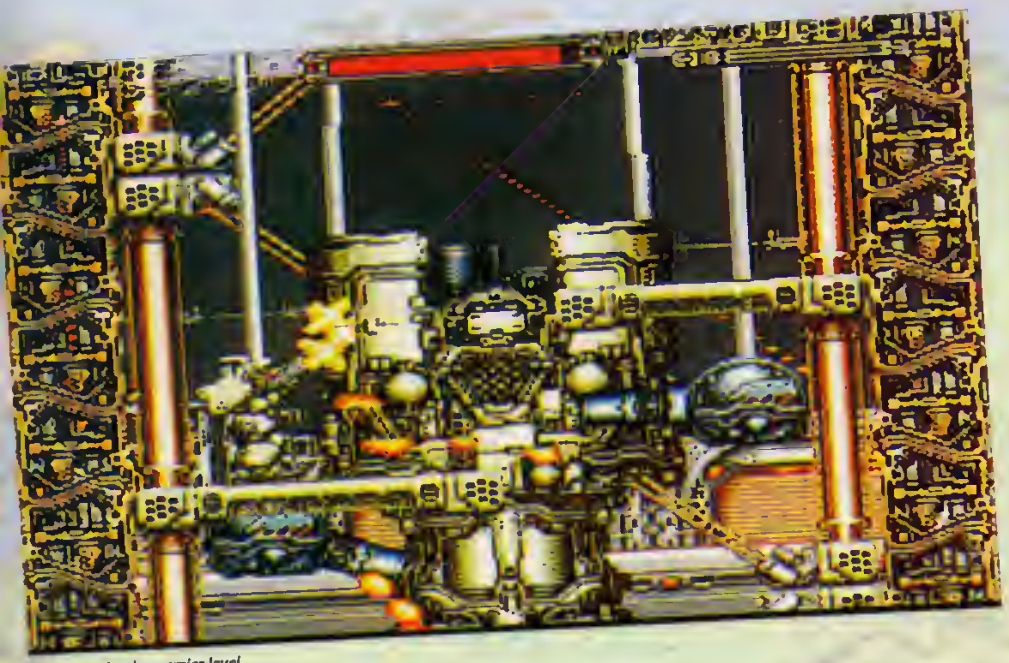
D'ailleurs, je vois mal comment on peut traverser ce passage sans en prendre plein la tête. Ensuite, on arrive au boss, qui est assez éprouvant pour les nerfs puisqu'il vous envoie plein de rochers et de lasers dans la tête. En clair, ça dépote sec. La suite, c'est carrément du déli-



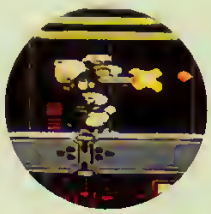
Il faut shooter dans des caissons pour obtenir des bonus.



Le petit bonhomme qui s'enfuit en courant donne une echelle de la taille de votre mecca.



Le boss de fin du premier level.



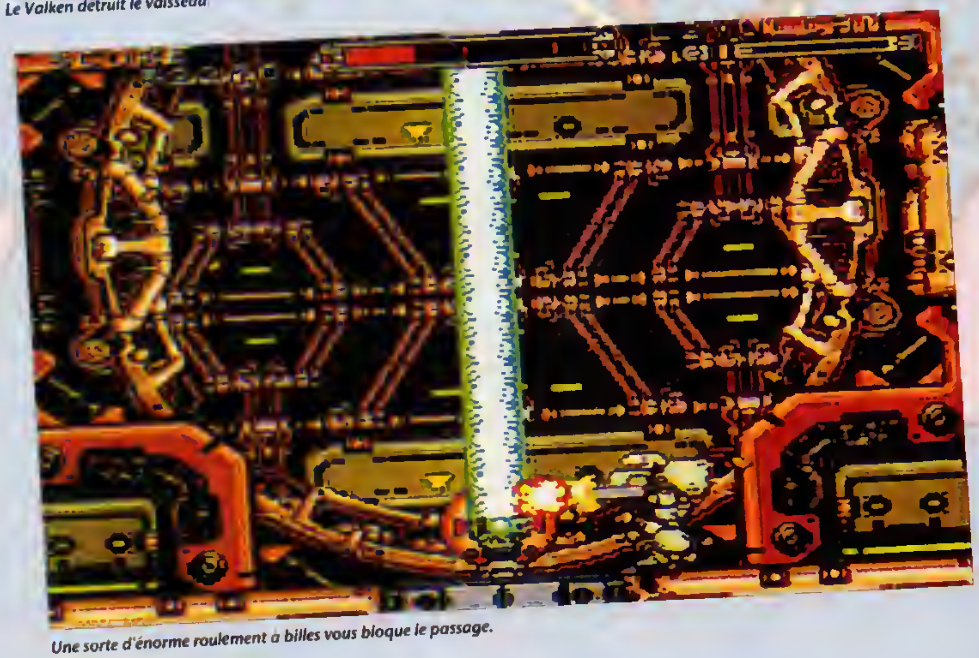
re, avec des petits soldats qui vous tirent dessus, des mines qui vous pètent à la tronche (et bonsoir les dégâts sur votre armure) et des vaisseaux gigantesques à explorer. C'est la folie totale.

C'EST-IL DIEU POSSIBLE DE FAIRE DES JEUX AUSSI BONS !

Et comme c'est bon à jouer, j'vous raconte même pas ! Avec cette possibilité de diriger le canon dans tous les sens, de le bloquer dans une direction, de sortir un bouclier, de changer d'arme pour un poing hyperpuissant et de s'envoler sur une courte distance grâce à un petit réacteur d'appoint, on se prend vraiment pour Sigourney Weaver dans *Aliens : le retour* ! Si l'on ajoute à cela des graphismes sublimes avec des décors cosmiques fabuleux, des doubles-scrolls infernaux et une bande sonore à rendre jaloux un CD-Rom, vous saurez qu'il ne vous reste plus qu'à attendre anxieusement que ce jeu débarque officiellement sur notre territoire... Amen ! ■

Les News sont réalisés par Crevette.

Le Valken détruit le vaisseau



Une sorte d'énorme roulement à billes vous bloque le passage.

C.E.S. DE LAS VEGAS

SUR LE DÉSERT... LES JEUX !

Back to Las Vegas ! Comme tous les ans au mois de janvier, les reporters de *Player One* traversent l'Atlantique et une grande partie des États-Unis.

Envoyés spéciaux : Alain Kahn (the big boss), Pedro el Loco (the boss), Crevette (lui-même !).

Destination, le CES de Las Vegas, le salon où se retrouvent tous les éditeurs de jeux du monde. Vingt heures d'avion et quatre jours de folie plus tard, nos vaillants journalistes sont de retour pour vous présenter un compte-rendu complet. Pour une fois, Sega et Nintendo n'ont pas créé la sensation lors de la première journée de ce salon. Un troisième larron est venu leur voler la vedette. Il s'agit de Matsushita qui, par l'intermédiaire d'une de ses nombreuses marques, Panasonic en l'occurrence, a monopolisé l'attention en présentant la 3DO, une nouvelle machine interactive ressemblant plus à un CDI ultrapuissant qu'à une console (voir encadré). Pour le reste, les deux géants japonais ont une nouvelle fois écrasé le salon de leur gigantisme. Des centaines de jeux étaient en démonstration, certains d'une qualité vraiment exceptionnelle, et d'autres, c'est inévitable, d'un niveau nettement moins bon... Il faut de tout pour faire un monde. Mais en dehors des jeux, pas de grande nouveauté. Certes Nintendo présentait le Super FX et Star Fox, Sega son Mega CD avec quelques accessoires amusants comme l'Activator, mais à part cela, rien de bien révolutionnaire...

LA 3DO, MACHINE RÉVOLUTIONNAIRE ?

En fait, son véritable nom serait « Opéra », 3DO étant le nom de la société qui va la lancer sur le marché. Mais peu importe son nom, ce qui compte c'est ce qu'elle sait faire et, au vue des données techniques, la 3DO paraît être surdouée. Construite autour d'un processeur central RISC 32 bits (ce qui se fait de mieux), aidée d'un coprocesseur graphique qui gère la 3D, cette machine semble tout droit sortie des rêves des programmeurs. Elle serait en effet capable de faire évoluer un personnage ou toute autre chose dans un univers graphique en trois dimensions. De plus, elle pourrait utiliser sans aucun problème toute image vidéo (comme des films par exemple) pour créer des jeux interactifs dignes des meilleures productions hollywoodiennes. Mais les capacités de cette petite merveille ne s'arrêteraient pas là. La 3DO pourrait également servir de décodeur pour décrypter certaines émissions de télé interactives transmises par câble. Et l'on ne vous parle même pas de ses capacités à lire des CD audio ainsi que des vidéodisques, et de sa compatibilité avec le système Kodak pour enregistrer sur CD des photographies traditionnelles. Alors, cette machine serait-elle LA machine que tout le monde attendait ? Peut-être pas, car la fonction de décryptage de chaîne n'est pas encore au point et la qualité vidéo des images est à peine digne de celle d'un banal standard VHS. De plus, beaucoup plus inquiétant, lors de la démonstration à laquelle nous avons assisté à Las Vegas, toutes les images que nous avons pu voir étaient digitalisées et mises en boucle pour former une démo injouable, alors que l'animateur faisait semblant de les contrôler avec son paddle. Scandaleux. Enfin, toujours en défaveur de la 3DO, son prix : entre 700 et 800 dollars (4 200 et 4 800 F) et sa date de sortie, qui devrait se situer vers la fin 1994 en France. En tout cas, la 3DO a le mérite de préfigurer ce que seront les machines du futur. Et même si elle n'arrive pas à s'imposer sur le marché grand public, elle aura au moins eu le mérite d'innover en la matière.

NINTENDO PREND DES "RISC"

Starfox (Super NES).

STARFOX (Super NES)
Le gros hit de Nintendo pour les mois à venir, c'est Starfox ! Il faut dire que ce jeu présente une évolution assez intéressante de la Super Nintendo. Principalement car c'est le premier qui bénéficie du Super FX (voir encadré), le nouveau chip que Nintendo va utiliser pour booster certaines de ses cartouches. Grâce à cela, la SNES accède à la 3D face pleine et l'utilise largement dans Starfox. Le jeu, lui, se décrit comme un shoot'em up hyper sophistiqué. Vous pilotez un vaisseau que vous voyez de dos et vous évoluez dans divers paysages, planétaires ou spatiaux. Le sol est constitué de dégradés de couleurs et de petits points qui donnent une impression de vitesse. Le fond de l'écran et le ciel sont formés quant à eux de décors en 2D. Tout le reste (les ennemis, les obstacles...) est en 3D face pleine. Lorsque le vaisseau tourne, l'écran pivote de quelques degrés, et tous les éléments en 3D font de même... C'est assez impressionnant, voire grisant ! Avec ce type de graphisme, les ennemis et les boss prennent des formes exceptionnelles, comme des sortes d'araignées-cyborgs ou des vaisseaux-transformer de grande taille. Et je vous passe les détails des canyons réalisés en 3D ou des générateurs dignes de l'Étoile noire (d'ailleurs, on sent une influence Star Wars assez marquée dans ce jeu). Seul regret : l'animation n'est pas aussi fluide qu'on l'espérait, et on perçoit souvent que le processeur est à la limite de la saturation. Heureusement, cela n'a aucune influence sur la jouabilité, ce qui signifie que l'on s'en prend plein les yeux et plein la tête. Reste à savoir combien va coûter une telle cartouche et quand sera elle sera distribuée en France. À signaler que Nintendo prévoit de sortir quatre autres jeux utilisant le Super FX (F-Zero II, Mario 5 ? Les paris sont ouverts !) d'ici la fin de l'année...

ATTENTION LES YEUX

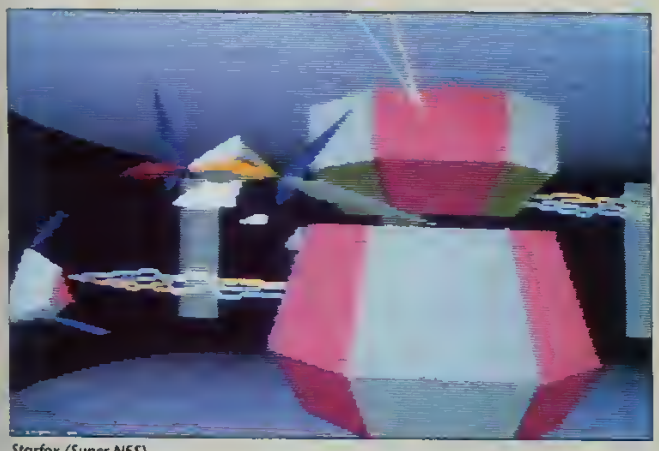
L'étendue des possibilités théoriques du Super FX a de quoi laisser rêveur ! Premièrement, il permet ce que l'on n'attendait qu'avec la venue du CD-Rom, je veux parler de la rotation et du zoom sur les sprites (car pour l'instant, la Super Nintendo ne pouvait le réaliser que sur les décors, ce qui en limitait son utilisation) ! Encore plus fort, le Super FX permet aussi de faire du mapping (possibilité de coller une image sur des objets en 3D, pour leur donner une apparence plus réaliste). De même que le ray tracing (gestion des sources lumineuses et de la réfraction sur des objets). Si l'on ajoute que le Super FX peut d'augmenter d'environ 30 % la puissance de la Super Nintendo sur les opérations habituelles, on obtient des capacités assez monstrueuses.

Mario and Yoshi's Cooking (Super NES)

À condition que les concepteurs de jeux les utilisent pleinement dans le futur.

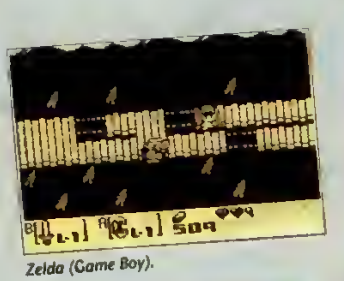
VEGAS STAKES
(Super NES + souris)
C'est l'un des tout premiers jeux qui gère la souris (pour l'instant livrée avec Mario Paint en France). Retrouvez l'ambiance trépidante (et parfois malsaine, il faut bien le dire !) des casinos de Las Vegas. Black jack, machine à sous, roulette, stud ou craps, c'est l'enfer du jeu en direct-live sur la SNES. Il est possible de jouer au paddle ou à la souris, mais cette dernière est quand même nettement plus agréable pour ce type de jeu.

Vegas Stakes (Super NES).

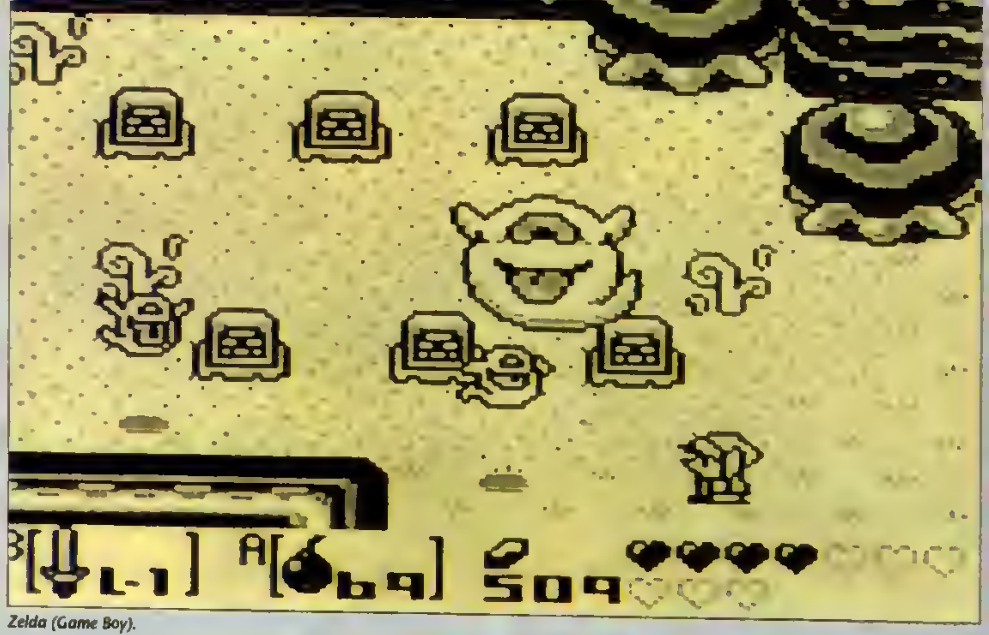

Starfox (Super NES).

LE SUPER FX

Sous ce nom cosmique se cache une puce électronique que Nintendo vient de mettre au point et qui sera intégrée dans certaine cartouches. Le Super FX est un processseur basé sur la technologie RISC. Késaco ? Ce terme veut tout simplement dire que le Super FX n'utilise que quelques instructions pour faire une tâche qui en demande deux ou trois fois plus avec les processeurs que l'on rencontre habituellement sur les consoles (qui, eux, sont basés sur la technologie CISC). Donc, le processeur RISC a beaucoup moins d'instructions à calculer pour effectuer une opération (afficher des graphismes, calculer des trajectoires...) et y gagne en rapidité. Ainsi, avec le Super FX, il devient beaucoup plus facile pour la Super Nintendo de calculer des objets en 3D. Et ce n'est pas tout...


Zelda (Game Boy).

Zelda (Game Boy).


Zelda (Game Boy).

THE ADVENTURE OF ZELDA : LINK'S AWAKENNING (Game Boy)

Outre Starfox, l'autre grande annonce concernait Zelda, puisque pour la première fois de l'Histoire, la princesse et le jeune Link vont vivre leurs aventures sur Game Boy ! Vous étiez nombreux à attendre ce jour béni, eh bien voilà, c'est arrivé ! Et vous ne risquez pas d'être déçu, puisqu'il est de la qualité du Zelda 3 sur Super NES... la couleur et le son en moins, bien sûr ! Côté durée de vie, vous allez être gâté, puisque ce sera le premier jeu Game Boy de 4 mégabits de mémoire. De même, comme sur les autres Zelda, une sauvegarde au lithium permettra d'abandonner la partie en cours et de la reprendre au même endroit ! Et pour avoir eu la chance d'y jouer quelques minutes, je peux vous jurer qu'il est vraiment démentiel...

Zelda (Game Boy).

TOP RANK TENNIS (Game Boy)

Le tennis de la Game Boy était considéré comme l'une des trois meilleures simulations de ce sport sur console (aux côtés de Final Match Tennis de la NEC PC Engine et du Super Tennis de la Super Nintendo). Il va donc être difficile pour Nintendo de faire mieux avec ce Top Rank Tennis, prévu pour avril aux États-Unis. Malgré tout, il sera possible de jouer à quatre grâce au Four adapter, et c'est ce genre de détail qui peut faire la différence. À condition que la jouabilité et le réalisme soient à la hauteur...

KIRBY'S ADVENTURE (NES)

Je vous en avais fait l'éloge lors du test sur Game Boy. Eh bien le voici, pour notre plus grand plaisir, sur NES. La petite boule de gomme vous enchantera avec ses graphismes hauts en couleur et

Kirby's Adventure (NES).

elle vous étonnera avec ses nouvelles possibilités. Le jeu, en lui-même, reste très similaire à la version Game Boy, mais il a gagné en taille et en difficulté... Ce qui n'est pas pour nous déplaire !

YOSHI'S COOKING (Super NES, NES, Game Boy)

Après Docteur Mario et Mario and Yoshi, voici Yoshi's Cooking ! Encore un descendant de Tetris, direz-vous. Certes, mais il est nettement plus original que les précédents. En fait, il fait surtout penser aux techniques de jeu du Rubik's Cube. Ben oui, souvenez-vous de ce petit cube multicolore qui pivotait dans tous les sens et qui fut le casse-tête le plus vendu des années 70. Sauf que là, il n'est plus question de blocs de couleur, mais de gâteaux ! On peut d'ailleurs d'ores et déjà lui décerner le prix du jeu le plus alléchant de l'année ! Surtout sur Super NES, où les graphismes particulièrement réussis et colorés donnent un aspect fort réaliste à toutes ces pâtisseries. Le but du jeu ? C'est simple, il faut aligner six gâteaux de même

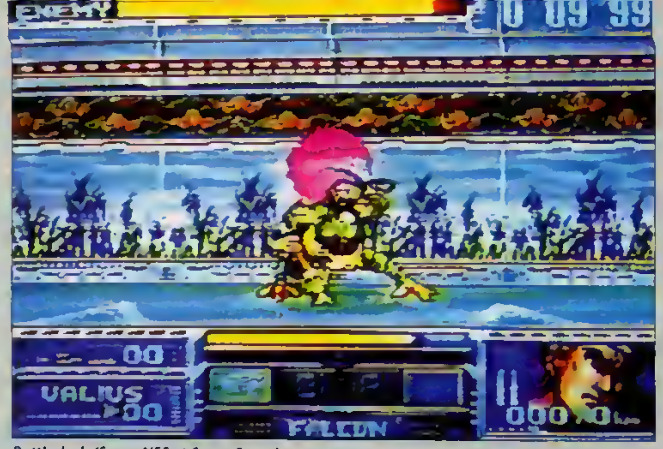
Yoshi's Cooking (NES).

forme en bougeant les lignes de haut en bas ou de droite à gauche. Quand une ligne est complète, elle se désintègre. Il faut donc speeder un maximum, car Mario et Yoshi ne cessent pas de vous en balancer, et si vous perdez trop de temps, les gâteaux envahissent l'écran et vous avez perdu. C'est génial, on y jouerait pendant des heures sans se lasser, surtout que l'on peut s'y mettre à deux sur NES et Super NES, voire même à quatre sur Game Boy (avec le fameux Four adapter, livré avec F1 Race).

SUPER NINTENDO : GÉNÉRATION SOURIS !

L'une des stars des stands Nintendo n'était autre que la souris ! Tout un coin lui était réservé, avec des démonstrations de Mario Paint, mais surtout, une présentation de tous les jeux supportant cette souris

King Arthur's world (Super NES).



Battleclash (Super NES et Super Scope).

sur le point de sortir. En tout, pas moins d'une dizaine de jeux provenant de divers éditeurs. Au chapitre des plus intéressants, je commence par mon préféré :

KING ARTHUR'S WORLD (Super NES)

Anciennement nommé Warlord, ce petit jeu combinant action/stratégie/réflexion est une pure merveille, et je vous engage à ne surtout pas le rater quand il débarquera chez nous. Son principe ressemble beaucoup à celui de Lemmings, mais le concept est ici poussé nettement plus loin. L'action se déroule dans un Moyen Âge imagé (genre Heroïc Fantasy), et vous commandez une véritable petite armée. Elle est composée d'archers, d'obusiers, de fantassins... Le but est de prendre d'assaut un château pour s'en rendre maître. Mais les soldats de ce château opposent une farouche résistance. Il va donc falloir contrôler les déplacements de chacun de vos soldats et les utiliser correctement. Exemple : vos hommes sont bloqués devant l'une des portes du château. Vous allez amener sur le lieu un artificier et lui faire poser (à l'aide d'icônes semblables à celles de Lemmings) une bombe juste devant. Déjà, avec le paddle, je l'avais trouvé fabuleux à jouer, mais là, avec la souris, cela devient carrément le bonheur suprême ! Et pour conclure, signalons que le son utilise le procédé de Dolby Surround (habituellement réservé aux salles de cinéma pour restituer la profondeur du son dans les films !), ce qui est une grande première sur console !

ON THE BALL (Super NES)

Sorti il y a quelque temps au Japon sous le nom de Camel Try et issu directement des studios de Taito, ce jeu incroyable utilise pleinement les fonctions de rotation hard du mode 7 de la Super Nintendo. Le principe est simple : une boule de flipper est emprisonnée dans un labyrinthe vertical. La bille est attirée vers le bas et le décor pivote sur 360° à la moindre de vos sollicitations avec le paddle ou la souris. L'animation est sensationnelle, la jouabilité frise la perfection, et seule la durée de vie semble un peu limitée. Espérons que cela sera réglé sur la version finale, car c'est vraiment un jeu extraordinaire qui a le don de fasciner le joueur. Pour les autres titres, étaient présentés Powermonger et Populous 2 (dont on vous a déjà parlé), Sim Ant (créé par le même concepteur que Sim City), Lords of the Rings, et Troddelers. Autant de titres qui auraient été bien moins jouables si la souris n'avait pas existé. C'est un bon début pour ce nouvel outil de la Super Nintendo, espérons que les éditeurs vont continuer de la supporter.

On the Ball (Super NES).

DE NOUVELLES MUNITIONS POUR LE SUPER SCOPE !

Après l'extraordinaire succès du Super Scope aux États-Unis, les éditeurs commencent à s'y intéresser. Ainsi, trois nouveaux jeux étaient présentés pour le Super Scope. Le plus passionnant des trois est, sans aucun doute, Battleclash. Avec ses graphismes assez sympa, il vous oppose en duel face à d'énormes robots de combat. Le but est de trouver puis de viser leur point faible. Mais ne croyez pas qu'ils se laissent faire ! Non, ils bougent et vous tirent dessus. Bref, c'est assez palpitant et vraiment bien adapté à la précision qu'offre le Super Scope. Les deux autres, par contre, ne sont pas aussi bien réussis. Il s'agit de Bazooka Blitzkrieg (Bandaï), et X-Zone (Kemco). Deux jeux qui ressemblent un peu au Lazer Blazer de la cartouche Scope 6, mais en moins bien. Et, pour finir sur une très bonne nouvelle, Acclaim annonce qu'ils sont en train d'adapter Terminator 2 pour la Super NES/Super Scope... Ça va blaster !

ET LE CD-ROM... ÇA VIENT OU QUOI ?

Pas une trace du futur CD-Rom de la Super Nintendo sur le show. Mais il faut fouiller en profondeur dans l'impressionnant dossier de presse de Nintendo pour y trouver une allusion furtive. Ainsi, on peut lire la déclaration suivante : « En 1992, Nintendo a révisé ses plans de développement d'un lecteur de CD-Rom pour la Super Nintendo et, une fois encore, la qualité des jeux en est la raison. La société avait tout d'abord dévoilé ses intentions de produire un lecteur piloté par un processeur 16 bits. Mais les dirigeants de la firme ont jugé que le résultat n'était pas assez impressionnant (!). En conséquence, Nintendo a décidé de faire l'impasse sur cette technologie et de choisir le standard CD-Rom XA (NDLR : lecture du son et des données en simultané !), couplé à un processeur 32 bits... » Voilà qui officialise la rumeur d'un CD-Rom 32 bits pour la SNES, mais cela ne nous donne aucune date de sortie. Tous les éditeurs interrogés sur ce sujet sont unanimes : il ne devrait pas arriver avant un an... D'ici là, l'attente sera longue !

SEGA : LE ME

L'entrée du stand Sega a Las Vegas.

Disponible depuis le mois de novembre aux États-Unis, le Sega CD (c'est le nom que porte là-bas le Mega CD) est devenu le principal cheval de bataille de Sega. Un grand stand lui était entièrement dédié et les toutes dernières nouveautés s'y côtoyaient :

BATMAN, THE RETURNS

Commençons par le jeu qui risque rapidement de devenir l'un des plus impressionnants du Mega CD. Batman the Returns vous place aux commandes de la batmobile dans un jeu de course assez incroyable. La fluidité de l'animation, la taille des sprites, et surtout la qualité des décors qui encadrent les bords de la route ont de quoi allécher les fans de la chauve-souris et les accros du volant. Vraisemblablement, les immenses immeubles qui bordent la route utilisent le zoom hard du Mega CD pour donner l'impression de perspective et de vitesse. En tout cas, c'est très réussi. C'est l'un des tout premiers jeux à vraiment apporter un plus par rapport aux cartouches, espérons que Sega va continuer dans cette voie-là.

Batman, the Returns (Mega CD)

FINAL FIGHT

Très bonne conversion du hit de Capcom par Sega. Avec des sprites de grande taille, une jouabilité plus que correcte, ce jeu s'annonce comme le meilleur beat'em up de la Megadrive. Et même si les graphismes sont quand même en deçà de la version Super Nintendo, ils restent assez impressionnants et proches de la version arcade. Mais surtout, ce sont les puristes qui vont vraiment être comblés quand ils découvriront qu'il est possible de jouer à deux et que les trois personnages (Cody, Guy, et Haggard) sont présents, ce qui n'était pas le cas sur Super Nintendo. En fait, le seul regret, c'est que ce jeu aurait très bien pu tenir sur une cartouche et que seuls les possesseurs de Mega CD y auront droit. On se consolera avec les superbes musiques CD qui accompagnent ce mégahit.

Final Fight (Mega CD).

JOE MONTANA CD

Dans sa compétition permanente avec Electronic Arts et son John Madden sur le terrain du football américain, Sega marque un point en sautant directement dans l'ère du CD. Et c'est vrai qu'après Joe Montana 3 qui vient de sortir en cartouche (voir *Player* n° 27), cela fait un petit choc de constater cette évolution. Avec des zooms sur le terrain et sur les joueurs, des séquences filmées pour décrire la liesse des supporters et des pom-pom girls (yeaaaaah !), Joe Montana CD pourrait bien reprendre la place de leader que nous attribuons toujours, pour l'instant, à John Madden... À suivre donc !

GA CD EST LÀ

VIRTUAL VCR STARRING PRINCE

Sega, aidé d'éditeurs aussi prestigieux que Sony Imagesoft, lance toute une ligne de produits interactifs sur le Mega CD. Cette tentative d'ouvrir leur console à des expériences autres que le jeux, par le biais du CD-Rom, est totalement louable. Mais cette stratégie n'en est qu'à ses balbutiements, comme le montre Virtual VCR Starring Prince. Ce CD contient près d'une heure de documents vidéo compressés (le seul moyen pour faire tenir autant d'images sur un CD) sur Prince. Interviews, concerts, clips, c'est à vous d'organiser toutes ces séquences comme si vous étiez directeur des programmes ou réalisateur d'une chaîne de TV. Avec son look « MTV », ce CD est assez intéressant dans le concept, mais pas très attractif dans son utilisation. Sega va certainement développer et concevoir d'autres produits de ce type dans l'avenir, en affinant beaucoup plus le concept d'origine, so wait and see.

SEGA HITS CD

L'un des CD offerts avec le Mega CD aux États-Unis est une compilation assez intéressante. Imaginez que, sur le même CD, vous trouvez : Revenge of Shinobi, Golden Axe, Columns, et Streets of Rage ! Vous le savez peut-être, mais chez nous (à *Player One*), nous sommes totalement fan de ce genre de compilation, et c'est l'une des raisons qui nous fait attendre l'avènement des CD-Rom sur console. Il faut dire que c'est l'un des moyens les plus basiques pour lutter contre le prix exorbitant des jeux sur cartouche. Donc, espérons que cette compilation sera également distribuée dans les mêmes conditions quand le Mega CD sera disponible sur le territoire français.

SPIDERMAN VS THE KINGPIN

Les comics passent du papier au CD ! C'est l'araignée, Spiderman pour les intimes, qui ouvre le bal des super héros sur Mega CD. L'histoire est la même que dans la version cartouche de Spiderman, qui était sortie l'année dernière sur Megadrive. Donc, le Kingpin a caché une bombe dans New York, et Spiderman doit la désamorcer. Tâche pas vraiment aisée, puisque le Kingpin a réussi à faire croire aux habitants de la ville que c'est Spiderman lui-même qui a posé la bombe. Le v'là dans de beaux draps (on pourrait même dire dans de belles toiles !). Spiderman fait malheureusement partie de cette longue liste de jeux qui sont directement « transvasés » des cartouches aux CD, et qui n'apportent rien de particulier sur ce support. Dommage.

INDIANA JONES

Dr Jones is back ! Sur CD, cette fois. Comme d'habitude, il reste le même, son éternel galurin sur la tête et son immuable fouet à la ceinture. Malheureusement, nous avons abandonné après quelques minutes de jeu tant les décors étaient pauvres, la jouabilité mauvaise et le scénario inintéressant. Mais ne prenez pas cela pour argent comptant, puisque tant que le jeu n'est pas sorti dans sa version définitive, il peut se produire beaucoup de changements. Donc, rendez-vous à ce moment-là pour établir un vrai jugement.

Indiana Jones (Mega CD).

ECCO THE DOLPHIN

Ben oui, le dauphin fétiche de Sega plonge, lui aussi, dans l'aventure du CD. Cette nouvelle version devrait être assez semblable à celle sur cartouche. Une nouveauté tout de même, Ecco CD sera l'un des tout premiers jeux à bénéficier du DPA, un système de programmation que vient de mettre au point Sega, et qui permet au jeu d'adapter sa difficulté aux aptitudes de l'utilisateur ! Si cela marche, ce sera assez extraordinaire d'avoir des jeux capables d'analyser rapidement la façon dont vous jouez pour s'y adapter. Encore une fois, à suivre...

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE VOLUME II

Le premier volume de cette adaptation des romans de Conan Doyle est offert gratuitement avec le Mega CD. Du coup, Sega en sort une suite inspirée de trois nouvelles enquêtes du célèbre détective. C'est bourré de scènes filmées, c'est intelligent, et c'est aussi ce que l'on est en droit d'attendre du Mega CD... Donc, on aime beaucoup !

X-MEN (Megadrive).

MEGADRIVE

Malgré l'arrivée du Mega CD, la production ne ralentit pas sur cartouche. Voici la primeur de ce que vous réserve Sega pour les mois à venir :

X-MEN

C'est le squatt total des héros de comics sur Megadrive. Alors que Spiderman se prend

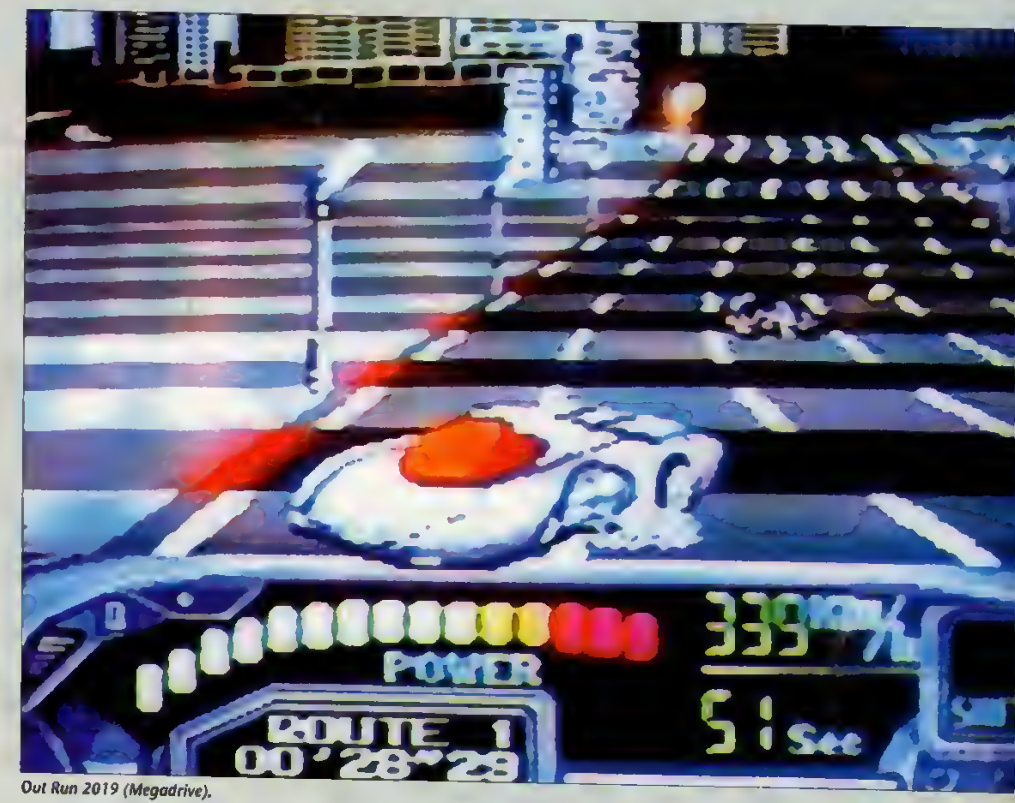
le Mega CD, les X-Men s'attaquent aux cartouches de la Megadrive. On y retrouve des super héros aussi célèbres que Wolverine, Cyclops ou Colossus. Ils disposent de mouvements tirés directement des dessins de leurs aventures dans les Marvel Comics. Et il faudra parcourir les huit levels pour trouver et sauver le Professeur X. Disponible en avril aux États-Unis, il ne devrait pas mettre beaucoup de temps à suivre en France.

CYBORG JUSTICE

Vous allez incarner un robot qui part à l'assaut d'une nuée d'ennemis eux aussi plus métalliques qu'humains. La grande originalité de ce jeu, c'est qu'avant de commencer, vous devez construire vous-même votre robot en choisissant les pièces qui vous conviennent le mieux. Et ce qui est génial, c'est que le nombre de pièces est si élevé qu'il vous est possible d'assembler plus de 256 variantes de robot ! Lancement en mars aux États-Unis.

DINOSAURS FOR HIRE

Tiré d'un comics américain totalement inconnu ici, Dinosaurs for Hire (« dinosaures à louer » !) vous promène, au cours de douze levels particulièrement sauvages, dans les plus grandes villes des États-Unis. Munis d'un tas d'armes étranges, ces reptiles géants vont semer un sacré bordel sur leur passage. Ça sort en mai aux États-Unis, mais y a pas de date prévue pour la France.



Out Run 2019 (Megadrive).

OUT RUN 2019

Nouvelle apparition d'Out Run sur console. Si l'on se réfère aux désastres des versions précédentes, on ne peut qu'être sceptique quant à ce nouveau-venu. Remarquez, cette fois, cela change un peu, puisqu'il s'agit d'une version futuriste... Adieu la Testarossa rutilante ! Je n'y ai pas joué assez longtemps pour réellement donner un avis, cependant, à première vue, cela bouge assez bien, mais le sprite de la voiture est assez hideux. Sinon, le principe de la course reste sensiblement le même, avec vingt-cinq routes différentes pour atteindre les lignes d'arrivée. Cela ne devrait pas être un gros titre Sega. Sortie en mars au États-Unis.

Dinosaurs for Hire (Megadrive).

THE ACTIVATOR... B-B-B-BOUGE DE LÀ !

Dans la série gadget, après le Menacer, Sega se lance sur l'Activator. Késéckça ? C'est une sorte de grand pentagone en plastique, bardé de capteurs infrarouges, que l'on pose au sol. Vous allez me répondre que cela ne vous dit toujours pas à quoi ça sert ! Eh bien, c'est une nouvelle tentative pour remplacer les manettes de jeu. On se met à l'intérieur du cadre et, en faisant des mouvements avec le corps, on arrive à contrôler les personnages à l'écran. Enfin, vu de loin, on dirait plus une séance d'aérobic qu'une partie de baston sur Streets of Rage II !

The Activator en plein action...

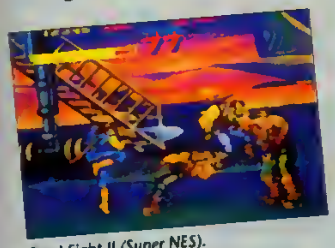
Alors, d'après les démonstrations sur le stand Sega, ça a l'air de marcher (euuuh ! de fonctionner, s'cuse-moi Eddy !). Mais, comme tous les trucs de ce genre (souvenez-vous du U-Force, du Power Glove...), c'est loin d'être aussi précis et pratique qu'une manette ou qu'un joystick. Donc, à mon avis, ce n'est pas vraiment indispensable, d'autant plus que ça va coûter dans les 70 dollars (ce qui devrait donner du 500 balles en France).

REVUE DE DÉTAIL

CAPCOM/JAPON

À tout seigneur tout honneur, on commence par le plus adulé des éditeurs de jeux, j'ai nommé : Capcom ! Les concepteurs de Street Fighter II se reposent un peu. Toujours fidèles à Nintendo (Street Fighter II sur Megadrive sera réalisé par Sega et non par Capcom), les prochains titres à venir sont un peu moins spectaculaires que les précédents... Enfin, cela nous tiendra en haleine jusqu'à la fin de l'année, qui verra l'arrivée de (accrochez-vous bien !)... Super Megaman ! On commençait à se demander s'ils allaient le faire un jour sur Super Nintendo, maintenant que l'on est rassuré, c'est alors que la longue attente commence !

FINAL FIGHT II (Super NES)
Eh bien oui, cela devait arriver ! Les critiques furent si virulentes, concernant l'impossibilité de jouer à deux sur Final Fight SNES, que l'on se doutait que Capcom allait réagir. Et voilà la réponse du berger à la bergère, avec Final Fight II. Donc, cette fois, on peut jouer à deux, mais les décors et les ennemis ont complètement changé.


Final Fight II (Super NES).

DISNEY'S GOOF TROOP (Super NES)
En France, nous connaissons Goofy sous le nom de Dingo, et bien le voici sur Super Nintendo grâce à Capcom. Le jeu est tiré d'un dessin animé Disney qui passe en ce moment sur les chaînes de TV américaines. Et,

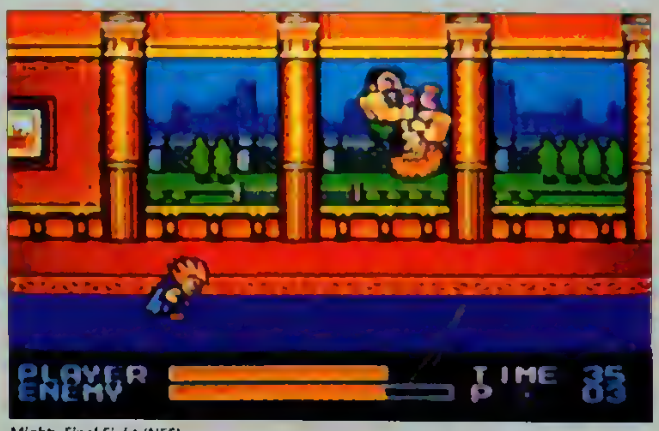
Disney's Goof Troop (Super NES).

contrairement à ce que l'on aurait pu croire, il s'agit d'un jeu d'aventure/action, et non d'un jeu de plate-forme comme les autres adaptations de Disney de Capcom.

DUCK TALES 2 (NES)
Une sortie que l'on n'attendait pas mais qui fait plaisir, c'est la suite de Duck Tales. Le père Picsou va repartir dans sa chasse au trésor. Mais s'il avait trouvé des pièces d'or dans le précédent, il cherche cette fois-ci les morceaux d'une carte au trésor, qui ont été dispatchés au quatre coins du monde. C'est dans le même esprit que le premier et toujours aussi bon à jouer.

Duck Tales 2 (NES).

MIGHTY FINAL FIGHT (NES)
Et Capcom nous réserve une surprise de plus ! Mighty Final Fight n'est autre que l'adaptation sur NES du Final Fight de la Super Nintendo. Et comme sur sa grande sœur, il n'est malheureusement pas possible de jouer à deux (décidément, ils jouent « perso » chez Capcom !). En revanche, Guy, Cody, et Haggard sont là tous les trois. Les graphismes ont l'air fabuleux pour de la NES, et le petit d'air de Double Dragon que revêt le jeu imposera certainement une comparaison entre les deux.



Mighty Final Fight (NES).

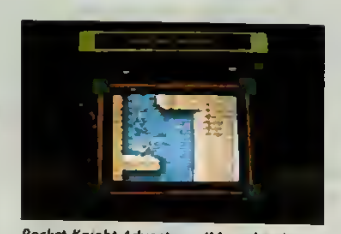
KONAMI/JAPON

Après Capcom vient tout naturellement Konami, tant ces deux japonais se livrent un âpre combat pour le titre du plus grand éditeur. Et si les succès de Capcom ont un peu « éclipsé » ceux de Konami cette année (n'oublions tout de même pas que ce dernier a vendu des millions de Tortues I sur NES, de Tortues IV et de Super Probotector sur Super NES, ainsi que de Parodius et de Axelay sur Super Famicom... Bref, ça va bien pour lui malgré tout !), la suivante risque bien d'être à l'inverse. Surtout, et vous allez le voir plus loin, que ses sorties de début d'année sont assez exceptionnelles. Et pour vous mettre de bonne humeur, je ne résiste pas au plaisir de vous faire part d'une petite confidence que nous a soufflée notre super pote de chez Konami (car les japonais sont super sympa quand on les connaît bien) : Castlevania V, sur Super Nintendo, est en cours de développement et devrait sortir l'année prochaine... Ça fait plaisir, hein !

TINY TOON ADVENTURES (Super NES)
Ce sublime jeu, que dis-je sublime, démentiel oui, débarquera sur notre territoire vers juillet-août. Pour en savoir plus, je vous renvoie dans la rubrique Over the World, où vous y attend un présentation complète de ce jeu.

BATMAN THE RETURNS (Super NES)
C'est l'adaptation officielle du film (à ne pas confondre avec le Batman 2 de Sunsoft), The Returns s'annonce comme assez fabuleux sur la Super Nintendo. Alternant scènes de beat'em up et scènes de conduite batmobile, ce sera l'un des grands titres de l'année pour la Nintendo 16 bits. Vous remarquerez la taille gigantesque des sprites mais, par contre, vous ne pourrez pas voir sur la photo (eh oui, c'est figé une photo !) la qualité des animations (surtout dans la partie simulation de conduite où l'effet de vitesse totalement sidérant).

NFL FOOTBALL (Super NES)
Si, comme moi, vous êtes un fan de football américain, alors vous allez attendre avec impatience NFL Football. Grâce à la licence NFL, cette simulation sportive vous propose de conduire l'une des 28 vraies équipes de la league américaine (des Dolphins aux 49ers en passant par les Dallas Cowboys) jusqu'au Superbowl. Les zooms et rotations de la Super Nintendo sont utilisés intensivement pour être au plus près


Rocket Knight Adventures (Megadrive).

de l'action. Plus de 150 stratégies seront à votre disposition pour tenter d'enfoncer la défense adverse ou de démolir son attaque. Bref, le foot US vu par Konami, c'est de très bon augure !

ROCKET KNIGHT ADVENTURES (Megadrive)
L'un des tout premiers jeux Konami sur Megadrive (en fait le second après les Tortues Ninja). Il met en scène un nouveau héros nommé Rocket Knight, que Konami compte bien populariser dans les années à venir en sortant de nombreuses séries de ses aventures. Il ressemble à une sorte de chat, genre cartoon, équipé dans le dos d'un rocketbelt (cela fait immédiatement penser à Rocketeer). Sortie prévue pour cet été.

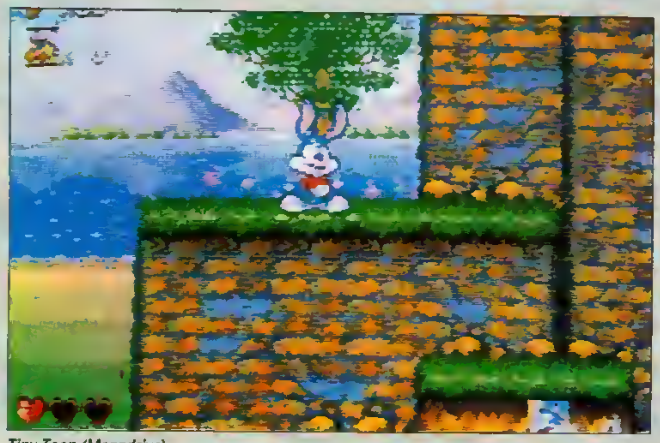
TINY TOON ADVENTURES « BUSTER'S HIDDEN TREASURE » (Megadrive)
Les mini-toons sont aussi de la fête sur Megadrive, avec un méga jeu de plate-forme, hyper jouable, fabuleusement mignon, ultra cool ! C'est bon à jouer et beau à voir, que demander de plus ! Des couleurs ? Oh non ! là vous êtes vraiment dur !

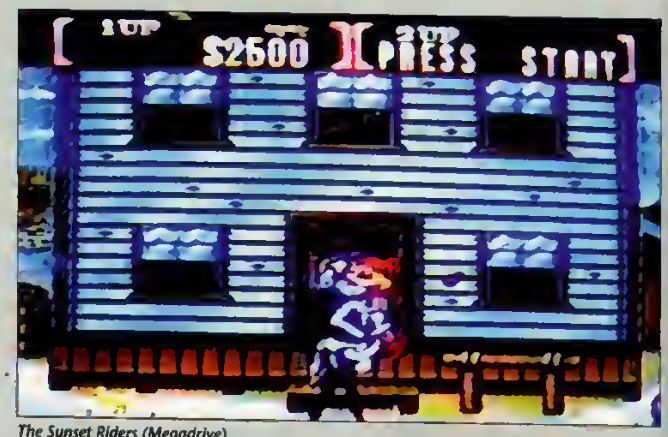
THE SUNSET RIDERS (Megadrive et, plus tard, Super NES)
Les accros des salles d'arcade connaissent forcément cette borne Konami. Eh bien, à la surprise générale, la voici sur Megadrive. Malheureusement c'est loin d'être à la hauteur des autres réalisations de Konami sur cette machine. La jouabilité n'est pas bonne, les animations peu réussies, et les graphismes ne sont pas à la hauteur de la renommée du titre. C'est dommage car la borne d'arcade était fabuleuse.

TINY TOONS 2 « TROUBLE IN WACKY LAND » (NES)
Le premier Tiny Toon sur NES était déjà assez sympa mais, au vue des premières images, il se pourrait que celui-ci soit carrément fabuleux ! D'ailleurs, l'action ressemblera beaucoup plus à la version Super NES... Attendons le résultat.

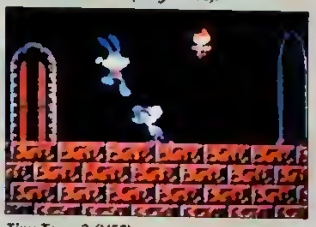
ACCLAIM/ÉTATS-UNIS

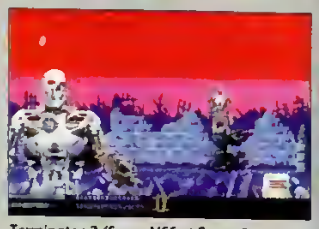
Après les deux Goliath japonais, passons au géant américain. C'est évidemment d'Acclaim dont je veux parler. Et même si la qualité de l'ensemble de ses titres est loin de se mesurer à Capcom ou à Konami, on ne peut qu'être impressionné par le nombre de jeux et de versions que sort Acclaim en une année. Ce qui permet, dans le tas, de trouver des petite merveilles comme Bart's Nightmare, qui est sorti le mois dernier sur la Super Nintendo française (voir *Player* n° 27). Et comme vous allez le voir, le rythme ne faiblit pas pour les prochains mois qui nous feront découvrir d'autres titres tout aussi sympathiques.


Tiny Toon (Megadrive).



The Sunset Riders (Megadrive).


Tiny Toon 2 (NES).


Terminator 2 (Super NES et Super Scope).

MORTAL KOMBAT (Super NES, Megadrive)
C'est le gros hit de l'année pour Acclaim. Il faut dire que Mortal Kombat fait un véritable carton en borne d'arcade et commence à se faire une réputation de challenger direct de Street Fighter II ! Chez Acclaim, des rêves dorés commencent à ryhtmer les nuits ! Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Mortal Kombat, il suffit de savoir qu'il s'agit d'un pompage peu scrupuleux de Street Fighter II, avec une différence essentielle : les décors et les personnages sont digitalisés à partir de véritables acteurs et de vrais lieux. Et pour bien montrer sa détermination, Acclaim n'hésite pas à le produire sur une cartouche de 16 Mb, aussi bien sur Super NES, que sur Megadrive. Ça va être la baston chez les jeux de baston !

Mortal Kombat (Super NES).

TERMINATOR 2 « THE ARCADE GAME » (Super NES + Super Scope)
Sorti il y a peu de temps sur Megadrive avec le Menacer, voici qu'Acclaim le prépare pour la Super NES et son Super Scope. Un atout de plus pour les possesseurs de cet intsrument (que je trouve personnellement assez fabuleux). Le culte de Terminator 2, la qualité de l'adaptation associée à la précision exceptionnelle du Super Scope risquent bien de vous faire adopter pour longtemps le bazooka pacifique de Nintendo. Vivement qu'il soit terminé, j'en meurs déjà d'impatience !

CRASH DUMMIES (Super NES, Game Boy, NES, Game Gear)
Tiré d'une série de dessin animé mettant en scène les mannequins qu'utilisent les constructeurs automobiles pour leurs crash-tests, Crash Dummies, sur console, se transforme en jeu de plate-forme. Le but est évidemment de nous sensibiliser aux accidents de voiture et

aux problèmes de sécurité. Mais le jeu est si bien fait que le message passe sans être rébarbatif. Ce ne sera pas le jeu de l'année, mais c'est quand même assez sympa.

SUPER WRESTLEMANIA 2 (Super NES)
Faisant suite au WWF sorti il y a quelque temps, WWF 2 sera la première simulation de sport utilisant une cartouche de 16 Mb ! Ce qui vous offrira les quatorze catcheurs les plus connus de la WWF et des combats pouvant faire intervenir jusqu'à six catcheurs sur le ring ! Et ce n'est pas tout, puisque les combats pourront même s'étendre hors du ring ! « T'veux un coup d'boule, ta ? »

NBA ALL STARS CHALLENGE (Super NES, Megadrive)
En signant un accord de licence avec la NBA, Acclaim va pouvoir inclure les véritables noms de vingt-sept des plus grandes stars du basket-ball. Malheureusement, les big-big-big pointures comme Jordan, Pepeen ou Magic Jonhson ne font pas partie de la liste... Dommage. Ce qui n'empêche pas le jeu d'être très bien. Le meilleur moyen de le savoir, c'est bien sûr d'attendre qu'il sorte pour le tester !

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING (Super NES, NES, Game Boy, Megadrive, Game Gear)
Comment vous expliquer cela : George Foreman est une espèce de gros tas de muscle dont le métier est d'envoyer des gros marrons dans la tête de son gros camarade qui lui fait face, à l'aide de grosse moufles rouges assez kitch. Comment vous dites ? C'est un boxeur ? Oui, ça doit être ça !

ALIEN 3 (Super NES)
Après avoir atterri sur Megadrive, la terreur se déplace sur Super Nintendo. Alien 3 est là, et risque bien de vous glacer le sang, surtout que les graphismes y ont largement gagné en qualité, ce qui ajoute encore plus de réalisme. Sans parler de la bande sonore qu'il vaut mieux écouter en plein jour avec des amis que seul la nuit ! Un jeu pour ceux qui en ont, comme Sigourney !

SUNSOFT/ÉTATS-UNIS

L'éditeur américain qui s'est fait connaître par ses sublimes adaptations de Batman sur NES, les années précédentes, revient en force pour 1993, avec une ligne de produits de très bonne qualité sur Super NES et Megadrive... Visite guidée :

AERO THE ACROBAT (Super NES, Megadrive)
Aero est le petit héros que Sunsoft veut imposer cette année. Jeu de plate-forme assez novateur, Aero va faire son numéro sur la Super Nintendo et sur la Megadrive. Ce petit personnage est né dans un cirque, et donc, tous les obstacles qu'il va rencontrer proviennent de cet univers. C'est surprenant, amusant, très très beau, et très très dur !

Aero the Acrobat (Super NES).

Aero the Acrobat (Megadrive).

Tazmania (Super NES).

TAZMANIA (Super NES)
Des jeux originaux, on n'en voit pas tous les jours, mais celui-ci obtient la palme haut la main. Il met en scène, vous l'aurez compris en lisant le titre, l'Homme de Tazmanie. Mais ce qui est incroyable, c'est qu'il ne s'agit pas d'un banal jeu de plate-forme, comme d'habitude pour ce genre d'adaptation. Au contraire, Taz est vu de dos et il a pour objectif de courir le plus vite possible sur la route pour échapper à She Devil, la vamp qui veut le marier. L'animation est hyper speed, la route truffée de gags, Taz super bien animé et dessiné... bref, ça tue !

DUFFY DUCK AND MARVIN THE MARTIAN (Super NES)
Duffy Duck part à la chasse au martien avec tout un tas d'armes étranges venues d'ailleurs (des toons guns !). La rencontre avec Marvin s'annonce fraticide !

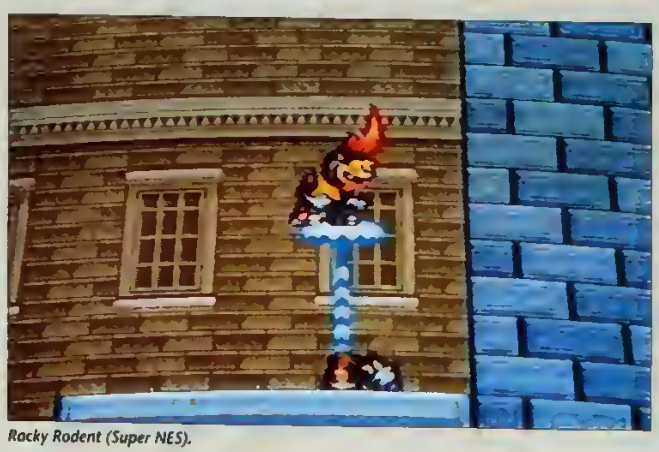
Duffy Duck (Super NES).

Superman (Super NES).

Superman (Megadrive).

SUPERMAN (Super NES, Megadrive)
LE super héros de référence n'avait pas encore fait d'étincelles sur console... Eh bien le voici, et haut en couleur, sur la Super NES et la Megadrive. Un beat'em up bon teint et fort agréable à jouer.

BATMAN, RETURN OF THE JOKER (Super NIntendo)
Pendant que Konami s'occupe des adaptations officielles des films de Tim Burton sur la chauve-souris, Sunsoft poursuit sa ligne d'adaptation des comics de Batman. Ainsi, Return of the Joker, qui correspond au deuxième épisode de la NES, devient le premier de la Super NES. Ça va, vous suivez toujours ? En tout cas, les quelques images que j'ai vues m'ont tout de même paru d'assez bonne qualité.


Rocky Rodent (Super NES).

IREM/JAPON

Cet éditeur japonais est, doit-on le répéter, à l'origine de toute la série magique des R-Type. Mais hormis Skin Games, le golf génial qu'ils ont produit l'année dernière, on ne peut pas dire que IREM soit très productif ces temps-ci. Cependant, une petite surprise nous est tout de même réservée...

ROCKY RODENT (Super NES)
Rocky est un petit personnage incroyable, effronté au possible, à la limite de la vulgarité, qui, comme les rockabillies de la fin des années 60, passe son temps à se confectionner une superbe banane dans les cheveux. Et bien lui en prend, puisque tout au long de sa progression dans le jeu, il aura besoin de sa coupe de cheveux pour surmonter cetains obstacles... Un jeu au poil !

ELECTRONIC ARTs/ ÉTATS-UNIS

BOB (Super NES)
Entre Desert Strike et ses immuables simulations de sport, EA lance Bob, un petit robot fantaisiste qui évolue dans de super décors, avec un lasergun à plasma assez rigolo. D'ailleurs, le jeu est bourré de notes d'humour.

JONH MADDEN 93 (Super NES)
Voilà, comme cela, les possesseurs de Megadrive ne seront plus les seuls à profiter de la meilleure simulation de foot US qui soit au monde. Et puis cela gommera l'erreur du premier John Madden sur Super Nintendo, qui était complètement raté.

ROAD RASH II (Super NES)
La sortie de Road Rash était annoncée comme imminente sur Super Nintendo, et puis plus rien ! En fait, Road Rash est retardé de plusieurs mois. À cela une raison simple, Electronic Arts a décidé de réaliser directement Road Rash II sur la 16 bits de Nintendo, ce qui permettra de jouer à deux simultanément et de bénéficier ainsi de toutes les nouvelles possibilités de cette version... Bon esprit !

JUNGLE STRIKE (Megadrive)
Bonne surprise que nous réserve EA sur Megadrive, puisqu'il nous offre une suite à Desert Strike. Fini le vent chaud du désert, on part cette fois pour la moiteur de la jungle, avec une nouveauté de taille : des missions de nuit !

Chuck Rock (Super NES).

SONY IMAGESOFT/JAPON

CHUCK ROCK (Super NES)
Quand l'un des plus beaux jeux de la Megadrive subit un lifting sur Super Nintendo réalisé par le géant de l'électronique haut de gamme (je veux parler de Sony, bien sûr !), le résultat ne peut qu'attirer l'admiration du joueur... C'est le cas de Chuck Rock sur Super NES.

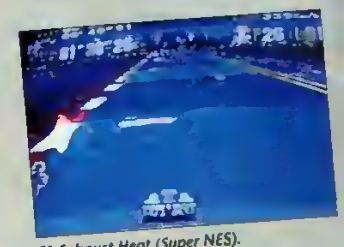
DRACULA (Super NES, Megadrive, Mega CD)
Tiré du film, lui-même inspiré du roman de Bram Stolker, les versions jeu vidéo du vampire le plus médiatique de l'Histoire font leur apparition sous la baguette magique de Sony Imagesoft. Un petit jeu d'aventure qui paraît assez bien sur l'ensemble des machines.

EQUINOX (Super NES)
Considéré à tort ou à raison comme la suite de Solstice (NES), ce sublime jeu d'aventure, utilise intensivement le mode 7 de la Super Nintendo pour plonger le joueur dans un univers fantasmagorique. Immersions totales.L'un des meilleurs jeux de sa génération.

C+C MUSIC FACTORY (Mega CD)
Sony lance une ligne de produits assez étrange sur Mega CD, qui offre la possibilité de réaliser ses propres clips à partir d'images d'archive de groupes de musique, comme Kriss Kross par exemple.

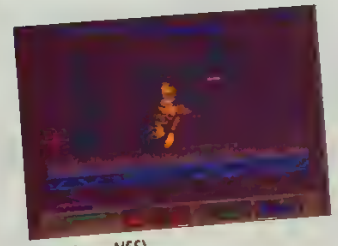
SETA/JAPON

F1 EXHAUST HEAT 2 (Super NES)
Tout le monde se souvient de cette simulation de Formule 1 : ses décors en mode 7 avaient impressionné chacun, mais les ralentissements conséquents à la présence des concurrents à l'écran avaient soulevé un tollé général. Pour remédier à cela, les gens de Seta ont programmé une suite et inventé un processeur RISC de leur cru pour le placer dans les cartouches d'Exhaust Heat 2. C'est l'équivalent du Super FX de Nintendo, mais fabrication maison. Le jeu est d'une rapidité à tomber par terre (le chip peut gérer jusqu'à vingt-six voitures à l'écran sans le moindre ralentissement).

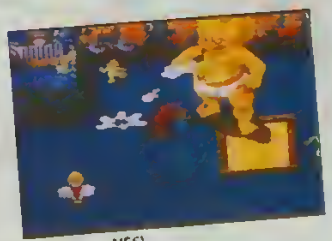

F1 Exhaust Heat (Super NES).

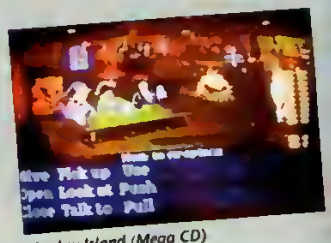
LUCAS ARTS ENTERTAINMENT/ ÉTATS-UNIS

MONKEY ISLAND 1 ET 2 (Mega CD)
L'un des hits de Lucasfilm sur PC s'incruste sur Mega CD. Un jeu d'aventure super classe


BOB (Super NES).

Jungle Strike (Megadrive).


Toys (Super NES).


Monkey Island (Mega CD)

dans lequel vous incarnez un adolescent qui ne rêve que d'une chose : devenir un pirate. Et vous pouvez compter sur tout le talent de l'équipe de Lucasfilm pour que sa quête initiatique soit longue et périlleuse.

MICROPROSE/ ÉTATS-UNIS

Le spécialiste du simulateur de vol ne pouvait ignorer les consoles plus longtemps ! C'est donc cette année qu'il a choisi de faire son entrée sur Nintendo et Sega.

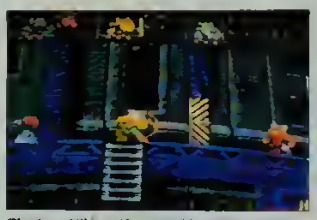
F-15 STRIKE EAGLE II (Megadrive)
F-15 sera probablement le premier vrai simulateur de vol sur console. Avec une avionique très complète et tout à fait réaliste, il se rapproche fortement du type simulation que propose Micropose sur les micro-ordinateurs compatibles PC. Seul problème, l'animation est fluide mais hyper lente. En tout cas, le Cpt Crevette, votre serviteur, qui peut se vanter d'être accro à tout objet volant (identifié ou non) a complètement flashé sur ce jeu !

F-15 Strike Eagle II (Megadrive).

INTERPLAY/ÉTATS-UNIS

Interplay s'était illustré en distribuant la version occidentale d'Another World sur Super Nintendo. Il revient au premier plan avec des productions maison impressionnantes...

THE LOST VIKING (Super NES)
Trois Vikings se sont perdus dans le temps ! À vous de les diriger correctement pour qu'ils retrouvent le chemin de leur drakkar et de leur contrée


The Lost Viking (Super NES).

glacée. Les graphismes sont superbes, l'humour omniprésent, et surtout, la bande sonore est d'une qualité invraisemblable pour un jeu vidéo !

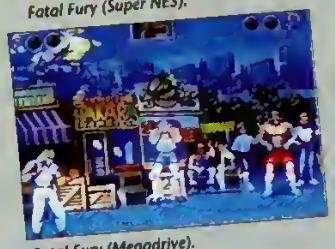
ROCK'N ROLL RACING (Super Nintendo)
À la base, Rock'n Roll Racing est un jeu de fou. Vous pilotez des petites Jeep en participant (à un ou deux joueurs) à des courses boueuses et accidentées (dans tous les sens du terme !). Donc, on s'amuse comme des fous. Mais un détail rend ce jeu hors du commun : sa bande sonore. Elle est d'une telle qualité que tous les professionnels présents sur le salon se demandaient s'il n'y avait pas un trucage et si ce n'était pas un CD audio qui tournait en même temps que le jeu. Mais après une étude poussée de l'« inspecteur Crevette-mène-l'enquête », il s'avère que c'est bien la Super Nintendo qu'ils ont réussi à programmer de la sorte ! Je n'avais jamais entendu ça de ma vie, des rythmes de hard rock avec des basses d'une qualité irréprochable, une richesse musicale inimaginable pour une simple console, et des voix digitalisées plus humaines que jamais. Et en plus, certains morceaux sont des titres aussi connus et adulés que « Peter Gunn » ou « Born to be wild » ! Je n'ai qu'un conseil à vous donner : courez acheter télé stéréo et chaîne hi-fi pour y brancher la Super Nintendo, car avec ce titre, ça va dégager plus fort que dans une boum du samedi soir !

TAKARA/JAPON

Cet éditeur japonais prend un chemin assez particulier : il se spécialise, ces derniers temps, dans l'adaptation sur Super Nintendo et sur Megadrive des grands titres de la Neo Geo... Étonnich, nein ?

FATAL FURY (Super Nintendo)
Autant Fatal Fury n'était pas particulièrement attrayant sur Neo Geo (il sentait trop le pompage de Street Fighter II, sans même lui arriver à la cheville), autant son passage sur la Super Nintendo lui a donné un coup de jeune. Les graphismes sont riches et la jouabilité correcte. C'est encore loin de Street Fighter II, mais nettement meilleur que sur Neo Geo. Quant à la version Megadrive, elle n'est pas mal non plus.

Fatal Fury (Super NES).


Fatal Fury (Megadrive).

KING OF THE MONSTER (Super NES, Megadrive)
Moins impressionnantes que sur Neo Geo, les deux versions (SNES et Mega D.) n'en sont pas plus jouables. J'vais vous avouer un truc, je trouve ce jeu totalement inintéressant !

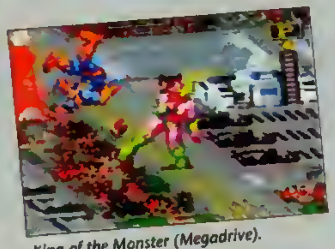
Crevette pose à côté de l'une de ses idoles.

ABSOLUTE ENTERTAINMENT/ ÉTATS-UNIS

Absolute se caractérise surtout par la personnalité de son président, qui n'est autre que David Crane, l'un des concepteurs de jeux les plus légendaires de l'Histoire (on lui doit beaucoup l'illustrissime Pitfall, qui faisait le bonheur des salles d'arcade à l'époque où d'entre vous n'étaient même pas encore nés !). Après Amazing Tennis, D. Crane lance sa boîte sur le chemin des licences de film...

TOYS (Super NES, Megadrive)
Tiré d'un film sublime et émouvant qui va sortir en France vers le mois de mars (j'vous conseille d'aller le voir, il m'a totalement éclaté, ce film), Toys est un jeu aussi fou et étrange que l'univers du film dont il est tiré. Rien ne permet d'affirmer que ce jeu arrivera en France un jour. Raison de plus pour aller voir le film !

Rock'n Rail Racing (Super NES).


King of the Monster (Megadrive).

Toys (Super NES).

ACTIVISION/ÉTATS-UNIS

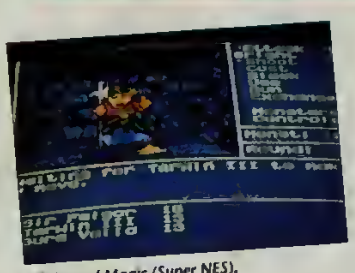
ALIENS VS PREDATOR (Super NES, Megadrive)
En tant qu'adorateur des trois épisodes d'*Aliens* et des deux épisodes de *Predator* (dans ces cinq films, vous avez mes deux préférés au monde, à vous de trouver lesquels...), je ne résiste pas au plaisir de vous parler de ce jeu. Malheureusement, si l'idée d'une confrontation entre les deux xénomorphes les plus destructeurs de l'univers est géniale (c'est d'ailleurs tiré d'un comics américain qui est fabuleux), l'intérêt du jeu n'est pas à la hauteur, et l'on se retrouve devant un beat'em up sans saveur, alors qu'un jeu de plate-forme aurait été nettement plus approprié... Dommage, vraiment !

TRADEWEST/ ÉTATS-UNIS

SUPER BATTLETOADS (Super NES)
En développement depuis plus d'un an, Super Battletoads est maintenant sur le point de sortir. Et il risque de faire un carton tant les graphismes sont fabuleux, la jouabilité bonne et les personnages délirants. Quand on le compare à la version d'origine sur NES, on sent vraiment le passage à une nouvelle génération (tout a changé : scénario, décors et ennemis).

BATTLETOADS (Megadrive)
Il s'agit en fait de la recopie parfaite de la version NES sur la Megadrive, avec juste un petit peu plus de couleurs.

Battletoads (Megadrive).


Might and Magic (Super NES).

ACCOLADE ACCOUCHE DE BUBSY

Comme a rencontré Bubsy au détour d'une allée !

Accolade, connu surtout sur micro-ordinateur pour sa série de Test Drive (adaptée il y a peu sur la Nintendo 16 bits), remet cela sur Super Nintendo et Megadrive avec Bubsy. Ce jeu est totalement original, et Accolade compte bien en faire une star, au même titre que Mario ou Sonic. Pour cela, ils ont doté Bubsy de tous les atouts qui rendent un jeu de plate-forme attrayant. Graphismes de qualité, action hyper rapide (façon Sonic !), et des tonnes d'astuces à trouver (façon Mario !), en sont les principales caractéristiques... Sans oublier le personnage de Bubsy, qui est une sorte de lapin tout mignon, qui plaira à un public très large.

Bubsy (Super NES).

TURBO TECHNOLOGIES (NEC PC Engine)

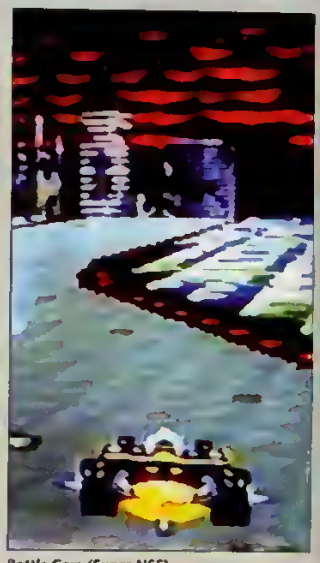
Le stand NEC (TTI aux États-Unis) était relativement discret pour un événement de ce genre. Cela reflète d'ailleurs les difficultés des consoles NEC aux États-Unis. Le combat de titans que se livrent Nintendo et Sega autour du 16 bits ne laisse de place à aucun autre... NEC en paie les frais. Seule la PC Engine Duo reste vendue sur le sol américain. Du reste, les quelques titres présentés sur le stand ne brillaient pas par leur nouveauté. Il faut dire qu'en France, comme la NEC n'est pas distribuée officiellement, nous héritons des jeux japonais. Résultat : nous avons beaucoup plus de titres et plusieurs mois d'avance sur les Américains ! Malgré tout, on pouvait admirer Lords of Thunder, la suite de Gate of Thunder, un fabuleux shoot'em up sur CD, avec des effets incroyables. De même, PC Kid 3, sur CD, faisait sa première prestation en public. Malheureusement, son développement n'était pas achevé et il était difficile de juger de la qualité du le jeu en final.

SAMMY/ÉTATS-UNIS

MIGHT AND MAGIC II (Super NES)
Allez, pour les fans de jeux de rôle, je ne résiste pas au plaisir de vous annoncer la sortie du légendaire Might and Magic sur la Super Nintendo. Car c'est sans conteste l'un des meilleurs du genre et il s'annonce assez sympa sur Super Nintendo.

NAMCO/ÉTATS-UNIS

BATTLE CARS (Super NES)
Dans la série des jeux étranges, Namco propose Battle Cars, un jeu de course automobile qui reprend la vue « mode 7 » de F-Zero, et encore plus rapide ! C'est visuellement impressionnant, mais malheureusement pas très jouable. À signaler que l'on peut s'y mettre à deux et que l'écran ne se sépare que dans ce mode-là, ce qui est un net progrès par rapport à ce qui se fait habituellement.

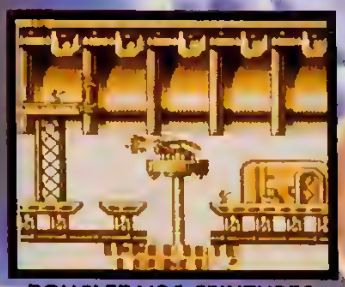

Battle Cars (Super NES).

R-TYPE II

L'EMPIRE BYDO T'ATTEND !

Le shoot'em up d'arcade le plus fabuleux de tous les temps ! Conçus par Irem, R TYPE puis maintenant R TYPE 2 ont leur adaptation sur console. Aujourd'hui, R TYPE 2 est disponible sur votre Game Boy.

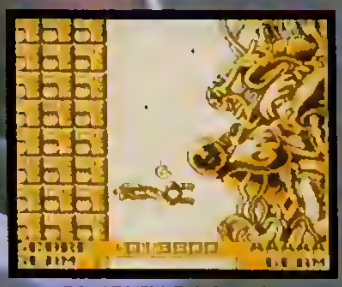
Traversez 5 niveaux de jeu pour sauver l'univers à bord de votre vaisseau spatial R.9., avec tout votre arsenal et votre canonnière. (Plus vous appuyez longtemps sur le tir plus celui-ci est fort. De quoi faire des gros"cartons").


BOUCLEZ VOS CEINTURES ON DECOLLE !!

L'empire Bydo tremble de peur ...

ENNEMIS DANGEREUX...

ENNEMIS NOMBREUX..


CA SENT LE ROUSSI !

GAME BOY

NINTENDO THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

TRUCS en VRAC

Salut à tous et à toutes, voici une nouvelle fournée de trucs, astuces et cheat mode en tout genre. Et cela, rien que pour vous !

Guillaume AUY

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO KART

Pour jouer à deux ou seul en étant petit, voici ce qu'il faut faire : allez au menu des sélections, appuyez sur Y et A en même temps. Mais faites attention à ne pas vous faire écraser par les concurrents.

Abdel GHENJI

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD

Dans certains niveaux de ce jeu, il y a des options P de couleur grise qui transforment certains ennemis en pièces, et qui, lorsque vous les aurez toutes avalées, vous donneront une vie. Mais avant toute chose, vous devez être avec votre compagnon Yoshi. Sautez sur le P, puis, très vite, faites-le manger par Yoshi et prenez le plus de pièces possible, car avec six pièces grises ramassées vous gagnez un 1up, puis deux, puis trois, etc. Lorsque la musique devient plus rapide, faites recracher votre ami et renouvelez le processus.

RAMBO 19

NEC CORE GRAFX
TIME CRUISE
Allez au mode practice et allez à Ocean bed. Validez et appuyez sur haut, gardez-le appuyé et votre balle aura cinq boules rouges derrière lui.

Guillaume GETE

SUPER NINTENDO
SUPER TENNIS
Voici un code qui vous propulse vers le match final avec un joueur exceptionnel : K8XD3HK F1LWJPC, 2GNYEQ1 4065C6P, DJSTK8X D3HRFTL, WJPVKMW 1JJ.
Voici un cheat mode, il donnera un max de puissance au perso que vous avez choisi. À la page de sélection du joueur, faites avec la deuxième manette : 5 fois left, X, 7 fois right et X de nouveau. Si la musique change, vous avez réussi. Si vos adversaires sont trop forts alors faites : R, R, gauche, bas, B, A, L, L. La foule doit alors applaudir. Des chiffres apparaissent, symbolisant votre force et celle du joueur que vous rencontrez.

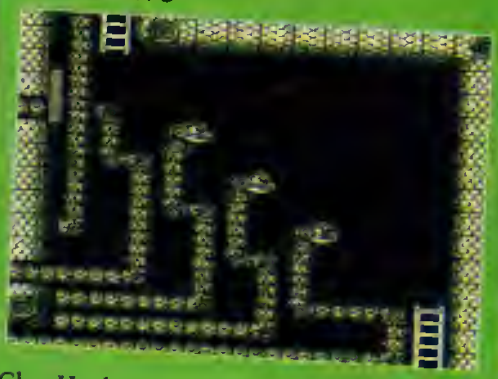
Nicolas CARNAC

SUPER NINTENDO
F-ZERO
Pour finir les leagues, voici les voitures qu'il nous propose. (NDLR : attention, il s'agit du choix de Nicolas, cela reste subjectif.) :
Mode Knight league : Blue falcon.
Mode Queen league : Wild goose.
Mode King league : Wild goose ou Golden fox.

TRUCS en VRAC

Adrien NIESS

NES
MEGA MAN 3



Chez Hard man, lorsque les abeilles apparaissent pour lâcher des essaims, faites marche arrière jusqu'à ce que celles-ci ne soient plus sur l'écran. Ainsi, elles ne viendront plus vous embêter.
Lorsque vous arriverez dans une salle où vous entendrez un sifflement, restez cootre le mur sauf si le terrain n'est pas plein. Alors, il faut vous placer au milieu de l'écran et dans les deux cas tirer sans vous arrêter. Vous serez confronté à Break man.

Nicolas LEFÈVRE

GAME BOY
PROBOTECTOR
Pour accéder au select stage : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, B, A, select et start.

PIZZY

NES
BATTLE OF OLYMPUS
Pour battre Hadès, le dieu des enfers, après avoir fait apparaître son ombre avec la pierre de lune, il suffit de sauter vers lui et, avant de retomber sur le sol, faites : haut. Renouveler ensuite cette opération.

Kaunan KOUAME

SUPER NINTENDO
PILOTWINGS
Voici des codes qui vous feront accéder aux levels 2, 3 et 4 :
Stage 02, 985206 ; Stage 03, 394391 ; Stage 04, 520771.

Laurent TINCE

NEC CORE GRAFX
DIGITAL CHAMP
Lorsque vous verrez new game, appuyez sur haut, droite, bas, gauche, et l'écran se divisera en quatre parties.

Yannick MOULIN

NES
KABUKI QUANTUM FIGHTER

Voici quelques méthodes pour battre les chefs :
Level 1 : quand il s'arrête de sauter, frappez-le trois fois et évitez ses flammes en sautant.
Level 2 : il n'y a pas de tactique particulière, donnez-lui simplement des coups de cheveux dans la tête.
Level 3 : évitez-le, quand il traverse la salle, en sautant ou en vous baissant suivant sa hauteur. Ensuite, dès qu'il s'arrête, envoyez-lui des boules de feu ou frappez-le avec vos cheveux. Dès qu'il se retransforme, mettez-vous au centre de la pièce et recommencez jusqu'à sa mort.
Level 4 : dès le début, envoyez-lui quatre ou cinq super boules de feu puis restez dans le coin et frappez-le sans arrêt de vos cheveux, même s'il vous touche. S'il s'envole, il faut lui envoyer des boules de feu tridirectionnelles.

TRUCS en VRAC

Pablo PEREZ

SUPER NINTENDO
ZELDA III

Pour tuer les boss du Light world :
Boss 01 : utilisez les flèches puis, quand il ne reste plus qu'un seul chevalier, prenez l'épée.
Boss 02 : approchez-vous et, quand il sort, donnez-lui des coups d'épée.
Boss 03 : concentrez votre pouvoir et tapez sur sa queue.
Boss 04 : avec l'épée ou le filet à papillons renvoyez-lui ses tirs, ainsi vous accéderez au Dark world.

Sébastien MOREAU

NES
RAD GRAVITY
Turvia : pour décrocher le gravitateur il vous faudra prendre l'objet qui attrape les bulles. Il se trouve peu avant le gravitateur.
Vermiz : lorsque vous êtes au-dessus de l'eau il y a des briques cachées. Tirez pour savoir où elles sont.
Ceinture d'astéroïdes : pour tuer le gros lézard vert, attendez qu'il soit sous le fourneau. Tirez dessus et son contenu acide détruira le lézard.
Utopia : pour tuer le guerrier, arrangez-vous pour que la femme soit à la hauteur de son bouclier. Envoyez des bombes à la femme pour que celle-ci les apporte au guerrier sur lequel elles exploseront ; pour passer le pont, attendez que deux gargouilles soient passées, puis avancez.
Les boss : pour les deux robots, quand l'un est en panne, attendez que l'autre vienne et envoyez une bombe de façon à ce que les deux reculent. Pour le robot à tête de bélier : en avant les bombes les plus puissantes, pendant qu'il ne tire pas, envoyez une bombe sur l'autre.

Aurélien le GAL

NES
TOTALLY RAD
Boss 01 : prendre l'homme normal et tirer dans la boule rouge. Et, quand il se met à courir vers vous, prenez l'invincibilité.
Boss 02 : prendre l'homme lion, passer derrière le boss et détruire sa patte puis son œil arrière. Sautez en avant et transformez-vous en homme oiseau ou en homme normal puis visez son œil.
Boss 03 : prendre l'homme lion, sauter derrière lui et tirer.
Boss 04 : prendre l'homme oiseau et voler en tirant sur lui.
Boss 05 : quand il baisse son épée, faire la concentration et tirer dans les pieds. Une fois détruit, utiliser la même méthode pour les roues.

Nicolas POMMIER

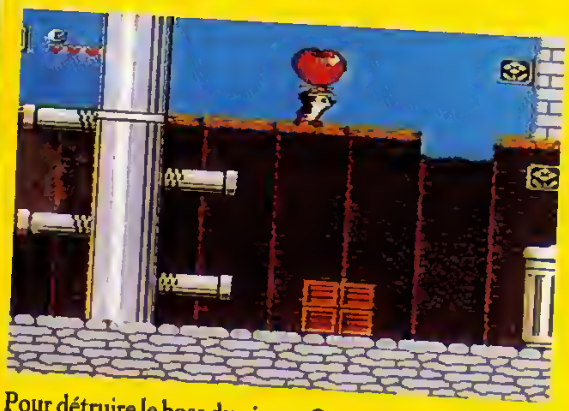
NES
LOW G MAN
Dans le 1-2, lorsque vous arrivez devant l'engin vert, prenez le walker et au-dessous de vous il y aura une plate-forme. Sautez dessus et vous verrez alors une capsule rectangulaire. Placez-vous devant et vous serez transportés sur le Cyber Express, un train qui vous emmènera au deuxième monde. Toujours dans Low G Man, il y a un monde caché dans le 2-1. Au début, si vous avez assez d'antigravité, sautez et vous atteindrez une espèce d'en-f. Rentrez à l'intérieur et vous découvrirez alors un stage rempli de bonus.
Lorsque vous arriverez devant les Spiders au 3-1, prenez-en un, puis au lieu de vous diriger vers la caverne, allez à gauche et entrez dans celle que vous avez en face de vous. En sautant, essayez de monter sur votre gauche. Quand vous serez en haut, vous apercevrez une option en forme d'œuf qui vous transportera dans un monde caché.

TRUCS en VRAC

Thomas LANDSBERG

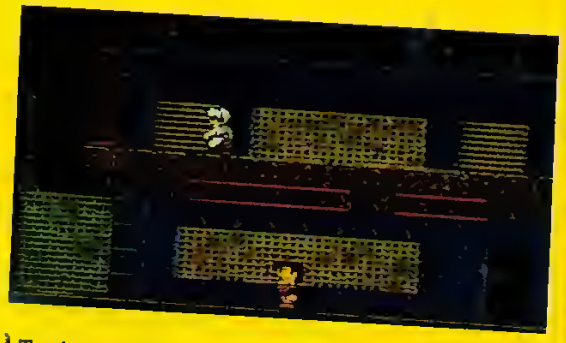
NES
MANIAC MANSION
Si vous trouvez le disjoncteur, ne le mettez pas hors service, sinon le manoir explosera (au bout d'un certain temps).

NES
RESCUE RANGER



Pour détruire le boss du niveau O, prenez la boule et lancez-la sur l'ennemi lorsqu'il est placé juste au-dessous de vous.
Pour celui du niveau A, déplacez-vous pour éviter les feuilles et lancez la boule sur l'avion, s'il est assez haut. Mais ne faites rien s'il passe juste au-dessus de vous. S'il passe en rase-mottes, tirez dans sa direction.

NES
RAD GRAVITY



À Turvia, au début, montez sur les branches puis passez par-dessus le mur et partez à la recherche du Vertigun. Ensuite, revenez et passez vers la droite. Utilisez le Vertigun pour tuer le requin gardien du souterrain. Vous apercevrez un passage trop étroit pour passer. Accroupissez-vous sur une chose que lâche l'ennemi et elle vous transportera. Tombez ensuite dans le grand trou, accroupissez-vous près du lac, montez sur le bateau et prenez l'os, revenez pour donner l'os à un chien. Montez sur la vache puis sur le toit de la maison et le ressort. Une fois que vous avez franchi le trou, allez sur la troisième bulle qui monte. À l'étage supérieur, prenez le diamant et placez-le sous l'appareil gravimétrique pour le faire tomber et l'attraper. Revenez sur une bulle pour donner l'appareil au maire (dans la maison, il faut sauter haut et lâcher l'appareil). Maintenant, il ne vous reste plus qu'à rechercher les objets qui sont de chaque côté de la maison et revenir dans votre vaisseau.

Nicolas GOUESNARD

GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2
Au niveau où Hippo crache des bulles, une vie est cachée sur la troisième plate-forme de pierre. Tout cela en frappant un bloc caché.

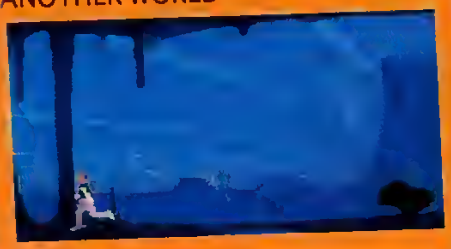
Yang LY PAO

SUPER NINTENDO
TORTUE IV
Pour obtenir dix vies. Placez la flèche sur le menu des options de la page de présentation. Faites : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A.

TRUCS en VRAC

Stéphane BASTIEN

SUPER NINTENDO
ANOTHER WORLD



Voici quelque codes : 01, HTDC ; 02, CLLD ; 03, LBKG ; 04, XDDJ ; 05, FXLC.

Nicolas MOREL

SUPER NINTENDO
SUPER EDF (EN LATIN ÇA DONNE RIEN)
Pendant le jeu, faites pause puis A, B, X, Y, L, R, haut, bas. En enlevant la pose, vous verrez que votre vaisseau est en « non damage mode », donc vous êtes invincible.

Cédric BOURDONCLE

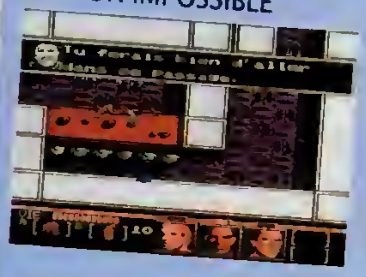
NES
MANIAC MANSION
Voici une aide de jeu : première partie.
Au début vous devez choisir Bernard, Michael et Dave. Dave : tirer paillasson, prendre clé, utiliser clé dans porte. Copain Bernard : aller dans hall. Aller dans cuisine (Edna capture Michael). Copain Dave : aller dans cuisine, prendre lampe de poche, ouvrir frigidaire prendre Pepsi, ouvrir porte. Aller ouvrir porte, aller dans débarras, prendre bocal en verre, prendre jus de fruits. Copain Bernard : aller dans cuisine, aller dans salle à manger, attendre Edna. Copain Dave : aller dans hall, aller dans escalier, ouvrir porte de gauche, prendre fruit en plastique, prendre dissolvant, sortir. Ouvrir porte blindée du deuxième étage. Donner fruit en plastique à tentacules, donner jus de fruits à tentacules. Aller au troisième étage puis ouvrir première porte, prendre 1 F par terre, aller sur échelle, prendre disque, prendre clé jaune sur mur de droite, aller dans hall, ouvrir porte de droite, aller ouvrir porte, allumer lampe, tirer panneau secret près du téléphone, prendre cassette, aller dans hall, aller au premier étage, ouvrir porte de droite, utiliser cassette dans magnétophone, utiliser disque sur phonographe, allumer phonographe, allumer magnétophone. Attendre que le chiffre « 30 » soit affiché. Éteindre magnétophone, prendre cassette, aller hall, aller porte droite, ouvrir porte du meuble vert, utiliser cassette dans magnétophone, allumer magnétophone, le lustre casse, prendre clé rouillé, éteindre magnétophone, aller dans hall, attendre la démo. À suivre... pour le prochain numéro.

Nicolas BELIVIER

NES
STAR WARS
Dans le désert de Tatooïne, lors du survol de la planète, il n'est pas nécessaire de visiter toutes les grottes de ce niveau. Trois endroits du niveau vous seront utiles mais, avant toute chose, vous devez chercher le robot R2D2. Il est prisonnier dans le Jawas Sand Crawler, en haut à gauche. Dans une grotte, en haut à droite, Ben Kenobi vous attend. Et pour finir, allez dans le coin inférieur droit pour entrer dans le Mos Eisler. (NDLR : ne pas oublier, malgré tout, de visiter les autres grottes pour prendre le supplément de shield, qui risque de vous faire défaut dans la séquence des astéroïdes.)

Julien ZERBINI

NES
MISSION IMPOSSIBLE



Codes niveau 2 : KMVW
Codes niveau 4 : XDGJ
Codes niveau 5 : TVJL
Codes niveau 6 : QBYZ

TRUCS en VRAC

Nicolas GRARDEL

NES
NEWS GHOSTBUSTERS

À l'écran de présentation, pressez A, B et bas, simultanément. Une fois fait, gardez les touches enfoncées et pressez start. Vous verrez apparaître un tableau vous permettant de choisir : la touche qui vous permettra de tuer les fantômes, le niveau de difficulté, le nombre de vies à choisir et le sound test.

Pierrick VIZADE

GAME BOY
ESCAPE FROM CAMP DEADLY

Pour faire mordre la poussière à Bill, dans la première Tree House, il faut sauter très haut en prenant de l'élan quand il arrive. Tournez-vous ensuite vers lui et lancez-lui un boomerang dans le cou.
Pour Rebound Rodney, il faut lui tourner le dos, lancer un boomerang et sauter au-dessus de lui. Ensuite il se tournera vers vous et recevra le projectile que vous lui avez lancé dans le dos. Pour venir à bout de Slipshod, il faut faire la même manœuvre que pour Rodney.

Christophe le GENNEC

NES
STAR WARS

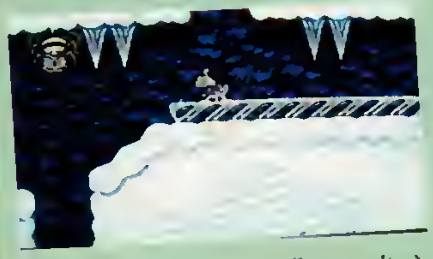
Monde de Tatooïne : dans les grottes, il y a des passages secrets renfermant des vies gratuites. Ainsi, dans celle de Ben Kenobi, à un niveau de la grotte, il y a un passage de couleur différente. À cet endroit, il y a trois vies qui vous attendent et vous devrez sauter pour les attraper.

Olivier GRETTI

NES
ADVENTURE OF BAYOU BILLY

Pour gagner une vie, il faut terminer le practice mode driving. Pour gagner un morceau de viande qui va régénérer votre vie, il faut finir le practice mode combat.

NES
DUCK TALES



Amazonie : frappez dans chaque tronc d'arbre pour récupérer des diamants. Sautez dans le deuxième trou puis sur le mur de droite pour trouver une salle secrète. Allez ensuite à gauche dans la caverne et continuez vers la gauche après avoir récupéré la vie. Sautez alors tout en haut du mur du fond et vous trouverez une nouvelle salle secrète.

TRUCS en VRAC

David JEAN

NES
GHOST AND GOBLINS
Voici une astuce qui vous permettra de commencer au niveau que vous voulez : maintenez droite enfoncée puis trois fois B et relâchez droite. Haut non enfoncé puis trois fois B. Gauche non enfoncée puis trois fois B. Bas non enfoncé puis trois fois B plus start.

Vincent THAREAU

GAME GEAR
MICKEY MOUSE

Pour avoir 99 vies, voici comment il faut procéder : partez au monde des jouets, après les deux clowns, descendez par l'échelle et allez à droite pour sauter en haut dans le mur. Prenez les trois trésors puis faites apparaître la vie sur la marche. Ne cassez pas le coffre. Sortez en évitant le cheval échiquier et tombez dans le trou. Cassez le coffre puis remontez en continuant la même manœuvre.

MASTER SYSTEM
GOLDEN AXE WARRIOR
Voici où sont placés tous les objets. On considère le labyrinthe 1 comme étant le repère 0,0 , le premier chiffre étant le nombre de cases au sud et le second le nombre de cases à l'est. Le labyrinthe 3 étant 8 cases au nord et 5 cases à l'ouest, par rapport au départ. Les sages sont en 8,10 ; 5,12 ; 2,4 , 1,1 et 10,14. Les auberges gratuites sont en 5,14 , 4,9 et 13,9. Les conteneurs de cœurs sont en 9,11 ; 8,0 et 2,7. Les conteneurs de magie se trouvent en 2,2 ; 5,13 ; 12,13 et 1,11. Les jouteurs de cartes sont en 7,9 ; 12,4 et 14,14. Les scrolls magiques : il y en a quatre qui vous apprennent à jeter des sorts. Le scroll du tonnerre est en 6,13. Il faut venir du sud, prendre le passage de droite, couper tous les arbres puis prendre le passage de gauche. Donnez une pomme d'or au guerrier pour avoir le sort d. Celui de la terre est en 2,10 ; il faut avoir la corde magique et s'en servir, vous vous retrouvez alors en 3,9. Celui du feu est en 12,1 ; mais attention, il faut avoir fini les six premiers labyrinthes : tirez sur un rocher apparemment inaccessible et vous l'aurez. Quant à celui de l'eau il faut avoir libéré le dernier labyrinthe du troisième continent. Allez en bateau jusqu'en 10,9 et entrez dans la trappe.

Franck MEUGER

NES
BATMAN
Niveau 1 : placez-vous entre deux tirs et laissez-le se faire avoir avec vos boomerangs quand il fonce sur vous.
Niveau 2 : détruisez d'abord les deux canons au pied de l'écran. Utilisez le pistolet et sautez ou accroupissez-vous suivant le canon qui tire. Ensuite, bondissez jusqu'au champ de force électrique et tirez avec le pistolet sur la capsule bleue à gauche. Enfin, placez-vous très près de la capsule de droite en vous accroupissant et, dès qu'elle réapparaît, levez-vous et détruisez-la avec votre poing.
Niveau 3 : il faut lui envoyer le plus de boomerangs possible sans éviter ses vagues électriques, vous finirez par l'avoir avant qu'il ne vous élimine.
Niveau 4 : allez sur la rampe du milieu. Tapez du poing sur le premier carré jusqu'à ce qu'il explose. Descendez dans le coin à droite et servez-vous du boomerang pour abattre le dernier carré.
Pour détruire le boss Firebug : il faut se mettre à gauche dès le départ. Avec un peu de chance, il enchaînera la même suite d'opérations en continu, sans tomber sur Batman.
Le Joker : pour le tuer, au début du combat, sautez par-dessus les balles. Au bout d'un moment, il se mettra à courir vers vous. Restez alors à un centimètre de lui et massacrez-le à coups de batarang. Positionné ainsi, il lui sera impossible de vous tirer dessus puisque son pistolet est placé au-dessus de la tête de Batman.

Olivier PARMAIN

MEGADRIVE
DYNAMITE DUKE

Le docteur : quand il a forme humaine, coincez-le sur un côté de l'écran et tirez-lui dessus sans arrêt. Quand il se transforme, laissez-le venir à vous et criblez-le de coups de poing le plus vite possible, sans lui laisser le temps de réfléchir. Quant au monstre, déplacez-vous très rapidement à terre tout en vous arrêtant pour lui tirer dessus.

TRUCS en VRAC

Justine BELANGER

MEGADRIVE
FAERY TALES
Pour accumuler un maximum de points de bravoure, il faut trouver un des personnages permanents du jeu (comme un vieillard au bord de la route ou un mendiant dans la ville de Marheim). À ce moment-là, on sauvegarde le jeu, on tue le personnage, on sauvegarde à nouveau, on utilise la fonction restore et on recommence. On gagne alors, lentement mais sûrement, des points de bravoure, mais on perd des points de gentillesse que l'on peut récupérer en donnant de l'argent à celui-là même que l'on a tué des dizaines de fois. Pour avoir autant de pommes que l'on veut pour pas un sou, il suffit d'aller à Marheim et d'entrer dans une des maisons qui contiennent des pommes. N'en laissez qu'une puis sauvegardez, restaurez votre énergie, reprenez-en d'autres et sauvegardez encore.

Michel PORTIE

MEGADRIVE
SHADOW OF THE BEAST

Niveau 01 : allez à l'arbre, qui se trouve à gauche. Cherchez la clé qui se trouve à gauche tout en bas. Ensuite, remontez à la surface et partez détruire la boule bleue que la statue tient dans ses mains. Une fois détruite, dirigez-vous vers le télétransporteur. Il vous amènera directement au premier boss. Vous pourrez le détruire avec l'arme que vous avez gagnée.
Second niveau : le puits. Passez le pont puis montez sur la première échelle et allez au fond à gauche. Ensuite, baissez le levier, repartez et montez au-dessus pour la deuxième clé. Allez chercher la potion à droite. Repartez jusqu'à ce que vous trouviez un fantôme. Tuez-le et monter prendre la fiole qui vous donnera une arme pour tuer le boss du puits (attention aux pointes).

Alexandre TOIRAUX

MEGADRIVE
LAKERS VS CELTICS
Voici le code du septième match de la finale : SVZ RJT S36 MGK SV6 HGK SZL CJT.

Raphaël FREUND

MEGADRIVE
DICK TRACY

Pour éliminer le troisième gros méchant de ce jeu, mettez-vous tout à gauche et chaque fois qu'il lancera un cocktail Molotov, décalez-vous un peu vers la droite et tirez-lui dessus. Au début du jeu, lorsque Dick parle à sa mère, faites : haut, bas et start. Ainsi, aucun des ennemis ne vous tirera dessus. Pour tuer le premier boss (Itchy), il suffit d'avancer au fur et à mesure et le mitrailler quand il court.

Nicolas BELIVIER

MEGADRIVE
JAMES POND II
Pour accéder au niveau que vous voulez, faites : A et C, tout en faisant tourner la croix directionnelle du paddle dans le sens des aiguilles d'une montre. Attention, car cette manœuvre est assez dure à réaliser.

TRUCS en VRAC

Frédérique CARNOT

MASTER SYSTEM
POPULOUS
Voici des codes pour accéder aux différents mondes :
Monde 501 : CORINGMAR
Monde 675 : TIMIHOLE
Monde 803 : TIMDIDOR
Monde 810 : MORYDOR
Monde 882 : MABUSLIN
Monde 908 : BILOUTEND

Didier BUZZACARO

MEGADRIVE
THUNDER FORCE III

À la fin du jeu, pendant les deux images fixes, appuyez sur le bouton C sans vous arrêter et regardez les deux héros, ils vous feront signe. Et si vous voulez jouer à deux sur ce super jeu, branchez la seconde manette : vous aurez un vaisseau pour deux.

Didier BUZZACARO

MEGADRIVE
MOONWALKER

En appuyant sur le bouton B et en partant en arrière, vous faites le Moonwalk. Faites ce pas de danse juste avant de prendre une étoile filante et vous vous déplacerez plus vite. Mais ce n'est pas tout, vous pourrez aussi ouvrir les bouches d'égout du niveau 2, ouvrir les tombes du niveau 3 et démolir certains murs du niveau 4, tout en étant en robot.

Bruno PUGET

MEGADRIVE
KIDD CHAMELEON
Une aide pour récolter des continues.
Au niveau du puits, là où il y a des marteaux-piqueurs, sautez sur la plate-forme à plusieurs endroits car il y a un continue.
Aux chutes d'eau, après le niveau du puits à côté d'un escalier près d'un tank gris, sautez à sa gauche et cherchez un peu, vous trouverez le continue.
Au niveau des tremplins, pour avoir les costumes de l'homme vert et de l'homme tornade, il faut aller au début du niveau tout à fait à gauche.
Au niveau sous la montagne, dans les glissades sur la deuxième plate-forme, sautez à plusieurs endroits.
Au dernier niveau sous la montagne, tout à la fin avec le rhinocéros, poussez les briques puis sautez à droite et frappez sur les deux P, il y en aura un.

Un lecteur qui a oublié de dire son nom.

MEGADRIVE
ARNOLD'S PALMER GOLF
Voici un code qui vous permettra de vous retrouver premier au classement mondial avec 1 000 000, et 40 000 d'avance sur le second, après le premier round :
AAQh TATi IKAA
EFFQ IKGi DAWR
QQsv AAr2 w7ZK
Ou pour finir champion du monde :
Rwrw -uCF AIER
L612 edzA ATqL
mw 0Q EAUW FSBK

Didier BUZZACARO

MEGADRIVE
ARCUS ODISSEY
Voici les codes de différents mondes :
Monde 02 : JCPAAAABB1
Monde 03 : J0POFBAHCM
Monde 04 : KOLCDAIIT3

TRUCS en VRAC

Rudy CAILLET

MEGADRIVE
WORLD OF ILLUSION
Voici quelques passwords :
Pour Mickey : stage 05, roi de cœur, roi de pique, roi de carreau, reine de pique (tous en chœur Tapis Vert !!!).
Pour Donald : stage 05, roi de pique, roi de cœur, roi de trèfle, roi de carreau.

Un lecteur au pseudo Dr RAGE.

MEGADRIVE
KID CHAMELEON
Avant de commencer votre partie il faut être en fast mode. Dans le niveau Devil's march part 2, tout au début, il y a trois gouttes qui tombent du plafond. Avant les deux dernières, il y a un bloc caché avec le costume de cyclone. Ensuite, avec le costume de cyclone, traversez tous les niveaux en allant directement à la sortie : votre score augmentera et vous aurez beaucoup de vies.

Fabien CUIROT

MEGADRIVE
TOKI
Pour battre le troisième boss, il faut prendre l'arme numéro 5, ce sera moins long.

Luc HESPEL

MEGADRIVE
JAMES POND II
Au monde des Sucreries, lorsque vous êtes au tableau des nougats et que vous arrivez à la borne lumineuse qui vous met au début du niveau, sautez par-dessus.

The MEGADRIVER

MEGADRIVE
DESERT STRIKE
Voici des codes : Campaign#2 ; JQAOZLO ; 3 KLAWTOC ; 4 PTOOFTS.

Guillaume GETE

MEGADRIVE
THUNDER FORCE III
Voici les armes et les méthodes à utiliser pour battre les boss de fin de niveau.
La gargouille : tirez-lui dans le ventre avec les lasers, en évitant son souffle.
Les volcans jumeaux : utilisez le homing en esquivant les boules d'énergie qu'ils lancent.
Le poisson géant : prenez soit le wave, le homing ou le laser en visant l'œil.
Le homard : prenez le laser puis tirez entre les deux pinces.
La base mobile : tirez-lui dans son centre et utilisez le laser en évitant ses pinces qu'il peut vous envoyer.
Le cerbère : restez dans le coin supérieur de l'écran et utilisez le wave.
Orn base : tirez en premier avec le laser dans la partie avant, puis détruisez le centre avec le homing.
L'avant-dernier boss : prenez le laser en évitant ses tirs sinusoïdaux.
Et, pour terminer, l'ultime et dernier boss : il faut utiliser le laser, en prenant garde aux tirs qui rebondissent sur les parois. Lorsqu'il se coupe en deux parties, prenez le wave.

Dr RAGE

MEGADRIVE
PHANTASY STAR III
Voici une liste d'armes puissantes.
Pour le héros : planard sword, planard armor, force boots, lacon helm. Pour Mieu : planard claw, royal vest, force boots, lacon ribbon. Pour Wreen : pulse cannon, royal protector, lacon gear. Pour Laya : lacon bow, royal fiblira, force bots, royal band. Pour Kara : planard slicer, royal robe, force boots, royal crown.

TRUCS en VRAC

Michel BRANQUART

MEGADRIVE
JOHN MADDEN FOOTBALL

Si vous désirez aller en finale contre les 49er, avec la très bonne équipe d'Oakland pour gagner la coupe, voici le code : DC44KWG3.

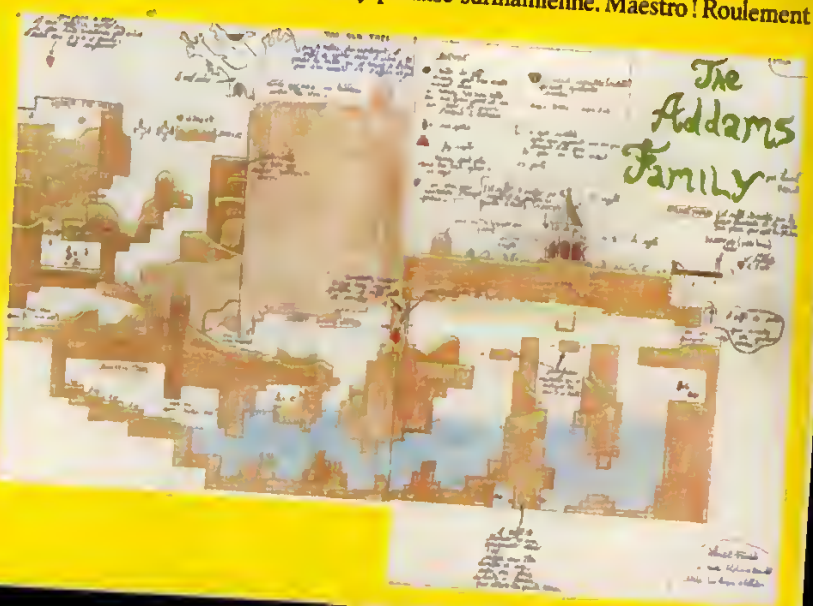
MEGADRIVE
MARIO LEMIEUX HOCKEY

Voici ce qu'il faut sélectionner pour l'équipe de Montréal qui est la plus polyvalente. Fighting : Yes, Pro Rules : No, Referee : Fair, Minutes : 20, Level : Pro, Controle : Manuel. Utilisez le mode par défaut (default skills).

Match n° 1 : contre Hartford (deuxième manche).
FGFADVEAKNCT
Match n° 2 : contre Boston (première manche).
FZFADVEEKNCT
Match n° 3 : contre Boston (deuxième manche).
FZHABVFEKNCT
Match n° 4 : contre New Jersey (première manche).
FQFAMVGEKNCT
Match n° 5 : contre New Jersey (deuxième manche).
FQHAKVHEKNCT
Match n° 6 : contre Chicago (première manche).
F8FAMVGAKNCT
Match n° 7 : contre Chicago (manche finale).
F9FAMVEAKNGT

Ah ! Elle est pas belle la vie, hein ? Vous êtes toujours aussi nombreux à nous envoyer des tas et des tas d'astuces en tout genre et sur toutes consoles confondues. Et vous savez que Le Chat Machine lave plus blanc que blanc ? Épatant, non ? Et comme le disait le proverbe de la femme à Lao-Tseu (qui se prénomme Doirothée, ou Dorothée en french) : « Après Maman j'ai raté l'avion, n'oublie pas Papi j'peux lécher la casserole ! » Sur ces bonnes paroles, voici la Crevette orientalo-japonaise-surinamienne. Maestro ! Roulement de tambours.

LE PLAN DES LECTEURS :
Dong ! Diantre, il est vraiment de plus en plus taré cet Eddy 50 Hz ! Ça doit être à force de jouer aux jeux vidéo, puisque, d'après TF1, cela rend épileptique (d'ailleurs, je vous encourage à carrément boycotter cette chaîne qui ne trouve rien de mieux à dire sur nos consoles préférées !). Bref, tout cela pour vous présenter le gagnant du mois du Plan des Lecteurs. C'est Farid Louail (excuse-moi si j'ai écorché ton nom, mais j'ai du mal à le déchiffrer sur ta lettre), pour son sublime (et le mot est faible) plan d'Addams Family sur Super Nintendo. Il gagne un abonnement gratuit d'un an à *Player One*. Bon boulot p'tit gars. Allez, j'vous quitte, continuez d'envoyer autant de plans (vous assurez comme des bêtes !), et même si ce n'est pas le vôtre qui est sélectionné, ne perdez pas espoir. A'tchao.



TRUCS en VRAC

Guillaume GETE (à quand le prochain ?)

NEO GEO
FATAL FURY

Pour battre Billy Kane, restez sans arrêt en garde. Ensuite, dès qu'il s'approche de vous, faites-lui une projection et il perdra son bâton. Puis restez près de lui jusqu'à qu'il reprenne son bâton, et ce jusqu'à la mort.

NEO GEO
LAST RESORT

Pour battre les boss de fin, voici quelques méthodes qu'il faut suivre :
Stage 01 : il faut concentrer vos modules (option du vaisseau) et les lâcher dans le canon crachant des lasers en bas du robot.
Stage 02 : gardez le module devant vous et détruisez le lance-flammes sans arrêt.
Stage 03 : vous serez face à un gigantesque robot, détruisez son genou en faisant attention au petit robot qui vient le protéger. Ensuite, lorsque son corps chutera, visez la tête en esquivant les tirs qui proviennent du bas de l'écran.

NEO GEO
ALPHA MISSION II

Pour battre le boss de fin du stage 02 (dans le vaisseau géant), prenez l'arme qui porte le nom de Black Hole.

NEO GEO
SOCCER BRAWL

Les deux meilleures équipes de ce jeu sont la Corée et le Japon, car leurs capitaines possèdent des tirs puissants. Avec une des deux équipes vous pourrez marquer un nombre incroyable de buts. Avec le capitaine, avancez près de la surface de réparation puis bien au centre, lorsque le goal adverse arrive, envoyez-lui le ballon.

Pour nous écrire :

PLAYER ONE
Eddy 50 Hz, Trucs en Vrac
Crevette, Plans des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex.

Merci à toute l'équipe du Club Nintendo pour son aide.

CLUB des GÉNIES

Et voilà, nous sommes repartis comme en 40 pour la rubrique du Club des Génies. Bon, trêve de bavardage et passons aux choses sérieuses.

Jean-Philippe PANIS

NES
DOUBLE DRAGON II

Voici un code qui fera apparaître et disparaître les ennemis comme des fantômes : **KEITSZ**.

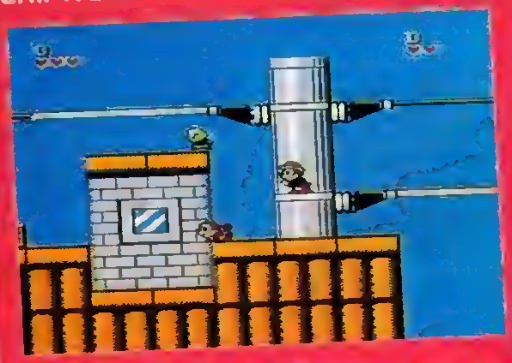
NES
SUPER MARIO
Pour découvrir un monde étrange : **TOLEUA**.

Jean-Luc THEYLIN

NES
SUPER MARIO III
Voici maintenant un code assez drôle car il permet de délivrer la princesse avant de passer par le boss. Toutefois, il ne vous laisse que quelques secondes pour découvrir la porte secrète conduisant vers elle. Attention, si vous n'y parvenez pas dans les temps, le jeu se mettra automatiquement sur pause et vous ne pourrez pas continuer : **UXKXGLIA+SZKIKXSE**.

Stéphane HUOT-MARCHAND

NES
CHIP'N DALE : RESCUE RANGERS



En faisant : **AAKAYEPA**, chaque ennemi qui vous touche sera expulsé hors de l'écran.
Avec **SYLVIE**, vous pourrez changer le déroulement du jeu.

NES
RAD RACER
Avec ce code vous pourrez rouler sans rencontrer un seul virage (cool, non ?) : **GAAGAK**.

Charles SALANON, une vieille connaissance.

NES
SUPER MARIO

Pour obtenir un monde vert et que Mario nage : **ETXPEG**.
Pour découvrir une toute nouvelle forteresse : **GTXPEG**.
Et pour une ultra-forteresse baptisée 9-4, faire : **ITXPEG**.

CLUB des GÉNIES

Julien CAPELAERE

NES
SUPER MARIO III
Pour avoir la musique du game over, lorsque vous passez un stage : ZPZPZ+ZPZPZ+ZPZPZ.

Le génie du mois est... Jean-Philipe PANIS.

Chères lectrices (et lecteurs) possédant le Game Genie NES et Megadrive, cette rubrique vous est tout spécialement dédiée, faites-nous part de vos idées et des choses que vous souhaiteriez voir ou faire dans cette rubrique. N'hésitez pas à nous dire ce que vous aimez ou n'aimez pas. Écrivez-le moi avec vos codes, le Club des Génies est VOTRE rubrique.

COMMENT PARTICIPER AU CLUB DES GÉNIES ?

Vous voulez faire partie des futurs génies du Game Genie ? Rien de plus facile, il suffit de nous envoyer les codes que vous avez découverts vous-même grâce au Game Genie. Tous les codes seront vérifiés par notre équipe de choc et le meilleur gagnera un cadeau.

Envoyez vos codes à :
50 Hz, CLUB DES GÉNIES
PLAYER ONE
19, rue Louis-Pasteur,
92513 BOULOGNE cedex.

Et surtout, n'oubliez pas de préciser vos nom, prénom et adresse, ainsi que votre numéro de téléphone. Alors bonne chance et que le génie soit avec vous.

Et maintenant, un petit Best of Club des Génies avec les meilleurs codes déjà parus dans la rubrique !

NES
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST

Si vous souhaitez changer la musique de fond : VATOLP.
Un code qui est surprenant. Simon a-t-il des frères jumeaux ? KPZSSS.
Avec ce code, aucun stage n'est à sa place : GGPSTX.

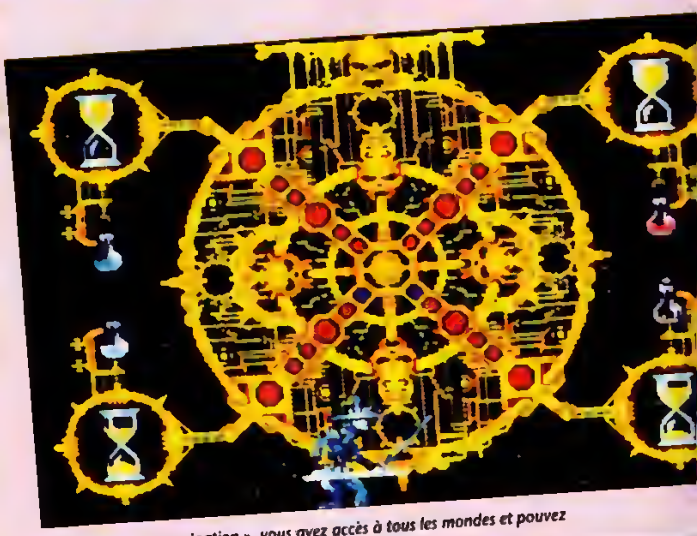
NES
SUPER MARIO
Grâce à ce code, il n'y aura plus de tuyaux ni de trous. Bref, vous allez tourner en rond : IPPOTV.

NES
PROBOTECTOR

Pour changer la forme des ennemis : PTTXZS.
Pour que le Probotector soit invisible : ESSXXY.
Pour que les sprites (le Probotector et les ennemis) laissent des images résiduelles du plus bel effet : ESSXNV.
Le Probotector est invincible et ne clignote pas : YXTTPP.
Les ennemis sont invincibles pour rendre le jeu plus dur : NLTTOV.
Pour obtenir de superbes couleurs pour chaque niveau : XXZSPA+OXZSPA+UXZSPA.

ATTENTION !

Cette rubrique est réservée aux possesseurs de Game Genie. Tous les codes qui ne concernent pas cette interface doivent être envoyés à Trucs en Vrac.



Dans le niveau « navigation », vous avez accès à tous les mondes et pouvez visualiser votre progression sur cette roue.

Sans le grappin, votre progression est compromise. Pensez également au soft magique du super saut.

Un pied dans la tombe, Iggy se risque à une plongée en profondeur dans l'univers des morts-vivants. Bonne ambiance !

C'est marrant comme il y a des gens qui la ramènent trop. Prenez Chakan. Autrefois, des capacités athlétiques hors du commun et une ardeur au combat digne du fils de Zeus (j'écris bien quand je veux, quand même) en faisaient le meilleur combattant du monde. Hélas, le pauvre chéri s'était mis en tête de défier... la Mort. Et comme un malheur n'arrive jamais seul, il a même trouvé le moyen de gagner le combat et d'obtenir la vie éternelle, qui était l'enjeu du pari. La vie éternelle, ça a l'air bien au début.

JE VEUX MOURIIIIRRR !

Seulement voilà, comme disait le sage, l'éternité c'est long, surtout vers la fin. Sans compter qu'avec la tête de mort-vivant qu'il a récoltée au passage, le pauvre chéri voit se fermer un bon nombre de plaisirs de la vie.

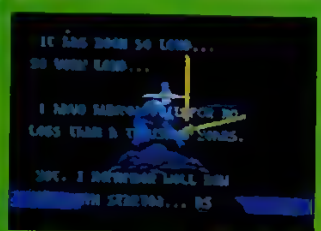
Un teint verdâtre, une haleine de chacal et des yeux en orbite, ça n'aide pas vraiment pour draguer en boîte. Demandez à Chris qui supporte ce douloureux problème depuis de trop longues années (surtout l'haleine).

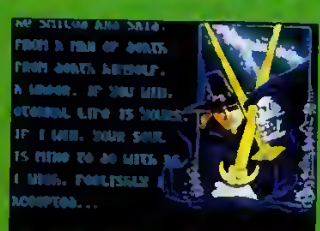
Au bout de quelques petits millénaires, Chakan commence donc à se dire : « Tiens, et si je mourais pour changer ? » Seulement, un pari est un pari, et le guerrier ne pourra pas sombrer dans le sommeil éternel s'il n'a pas vaincu tous les démons du Mal. Hé bé ! c'est bien la toute première fois que je dois faire mourir un héros de jeu vidéo.

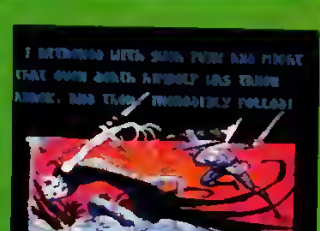
DE QUOI ÇA PARLE ?

Allez, après ce préliminaire long mais néanmoins essentiel (pour une fois qu'un scénario affiche un zeste d'originalité), je rentre directement dans le vif du sujet en vous parlant du

SOMBRE HISTOIRE



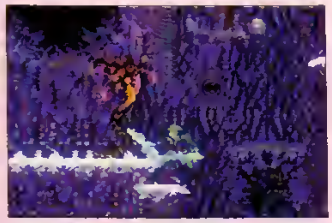




Dans un style comics, quelques écrans vous content la triste histoire de Chakan.

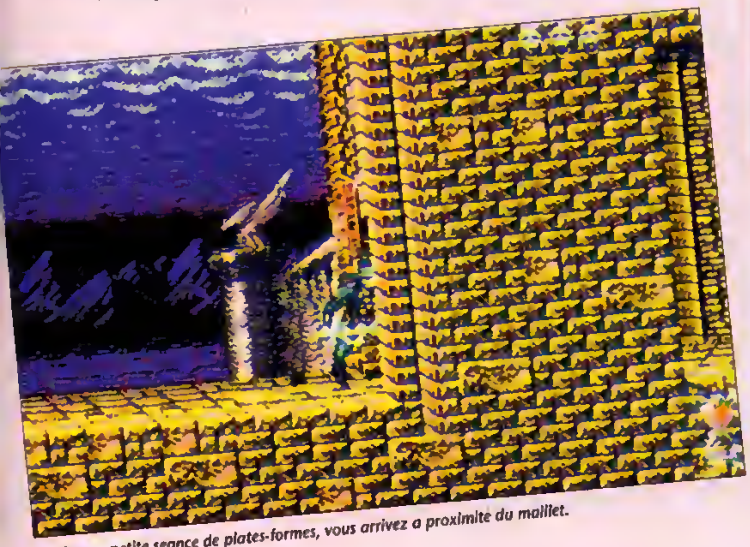
La descente en ascenseur. Vous avez dit « déjà vu » ?

premier boss de Chakan... sa notice. Je défie en effet tout être normalement constitué de comprendre ce monument d'opacité à la première lecture. Heureusement, grâce à mes qualités intellectuelles hors du commun, qui font la fierté de ma mère, et à ma persévérance légendaire, j'ai pu décrypter un peu la chose et réussir à comprendre ce qui se passait à l'écran. Bref, tout ça pour dire que la notice n'est pas forcément indispensable, mais que c'est toujours mieux quand les éditeurs font l'effort de fournir un document à peu près intelligible avec leur cartouche.

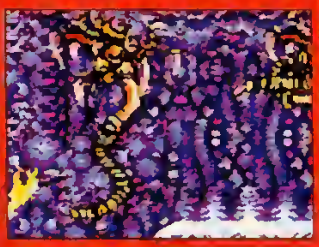

Dans le monde de la Terre, le plus beau, les araignées regnent en maîtres.

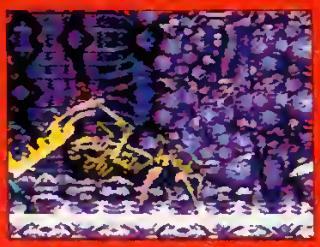
ON M'APPELLE LE « MYTHE ERRANT »

Pour gagner, vous devrez donc venir à bout de huit niveaux, décomposés en quatre mondes matérialisant chacun un élément naturel : l'Eau, la Terre, le Feu et le Ciel. Mais ici, la règle n'est pas d'enchaîner tous les niveaux dans un ordre immuable : après chaque mort ou après avoir vaincu un sous-niveau (il y en a six par monde), Chakan se retrouve dans un espace hors du temps, truffé de portes menant à chacun des quatre mondes. Libre à lui, donc, lorsqu'il se retrouve dans cet espace, d'emprunter de nouveau la porte qui mène au monde dont il vient (et de passer ainsi au sous-niveau supérieur) ou d'embrayer sur un autre monde. Voilà une bonne idée qui change de la linéarité prévalant souvent dans ce type de jeu.


Après une petite seance de plates-formes, vous arrivez a proximite du maillet.

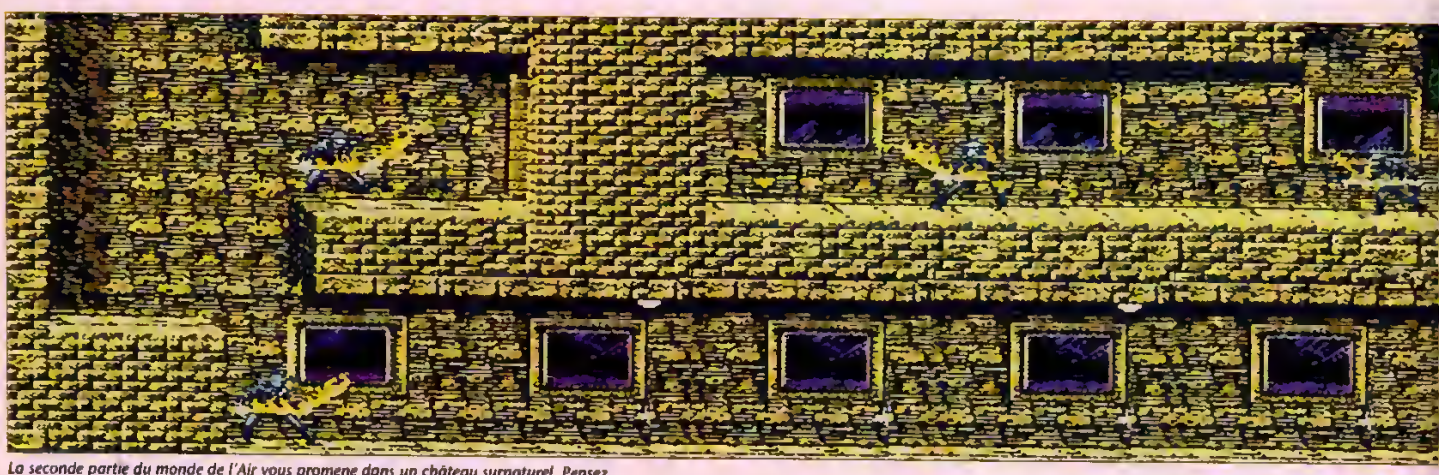
CHOUETTE COMITÉ D'ACCUEIL !





PAS DE PROBLÈME, J'AI MON OPINEL !

Comme tout bon héros de beat them up, Chakan se déplace avec quelques dons pour le saut, plates-formes obligent. Cependant un léger



La seconde partie du monde de l'Air vous promene dans un château surnaturel. Pensez à apporter une hache pour abattre quelques portes sur votre chemin.

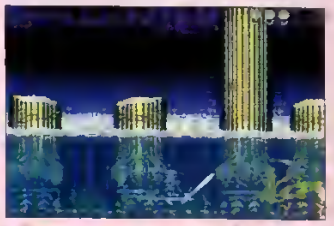
problème de jouabilité l'amène à réciter, avant certains passages un peu difficiles, un *Ave Maria* désespéré, en souhaitant que le paddle daignera bien répondre au doigt et à l'œil. Mais ce n'est pas dramatique : seulement désagréable par moments. Comme vous vous en doutez certainement, notre héros n'est pas un enfant de chœur.

On ne peut pas avoir trucidé allégrement des hordes de guerriers sa vie durant et se retrouver petit frère des pauvres dans la vie éternelle. Chakan ne se sépare donc jamais de sa paire de coupe-choux des familles. En cours de jeu, il pourra (et devra même) récolter d'autres armes indispensables pour survivre dans certains passages, comme le maillet qui défonce les portes et le grappin pour jouer à Spiderman.

PETIT COURS DE CHIMIE

Mais la forme d'armement la plus originale est sans conteste la magie. En cours de jeu, Chakan récolte en effet des potions qu'il peut ensuite assembler deux à deux, selon de savantes combinaisons, pour former des sorts magiques. La gamme de ces sorts est très large puisqu'elle va de l'invincibilité au super saut en passant par des panels d'armes magiques ultra efficaces. Sans oublier la possibilité de récupérer ses points de vie. Malheureusement, les fioles étant limitées, il faudra faire attention à ne pas toutes les épuiser trop vite. Apprendre à maîtriser la magie et l'utiliser de façon efficace (quand il le faut, avec parcimonie) constitue un des éléments qui font le charme de ce jeu, et une condition sine qua non pour avancer.

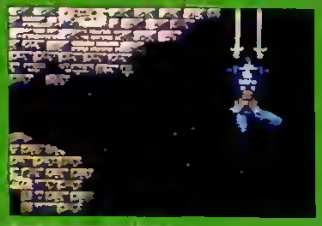
Une mer de crânes sous vos yeux, quelle sacree soiree !

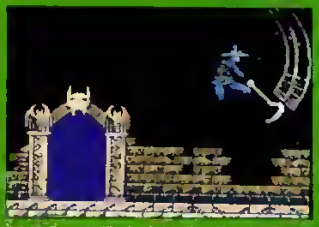


Mefiez-vous des charmantes bestioles qui frequentent les marais locaux

LES ARMES DE CHAKAN

Voici les diverses armes que le zombie trouvera au cours de ses pérégrinations dans les différents levels



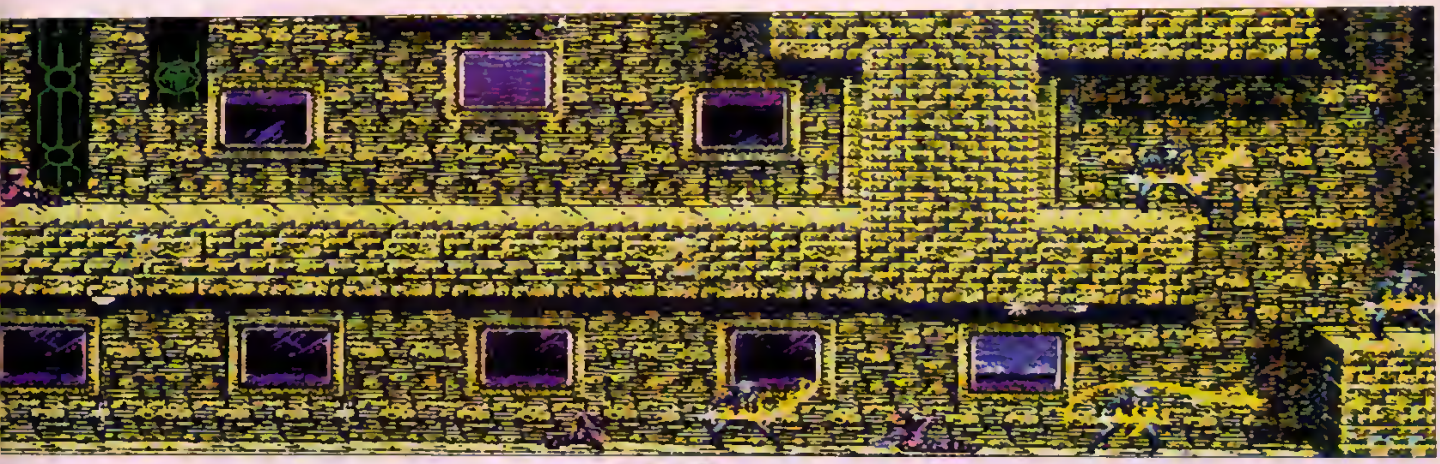


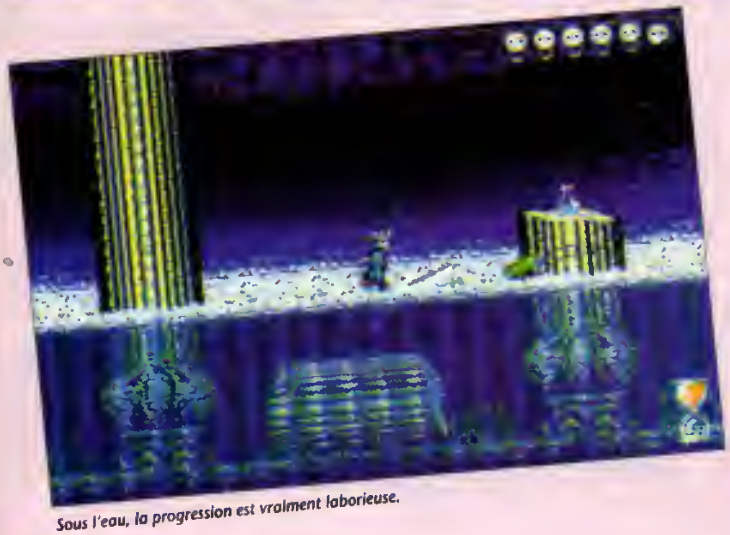
Faux. Pour trancher les toiles d'araignée.

Hache. Pour défoncer les portes.

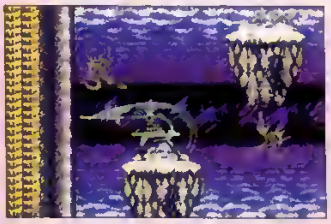
GLAUQUE LAND

On ne s'attendait pas à une ambiance très normale dans un jeu mettant en scène un





Sous l'eau, la progression est vraiment laborieuse.



Le sort du super saut est la meilleure chance de survie dans ce genre d'endroit.

mort-vivant. Pari gagné. L'ambiance de Chakan est franchement zarbi : les décors, parfois confus mais généralement réussis, baignent dans une atmosphère des plus glauques et les adversaires semblent sortir du musée personnel de Dracula. Des chauves-souris aux araignées, en passant par des pieuvres et une foule d'autres bêtes non identifiées (mais franchement moches), vous aurez de quoi peupler vos cauchemars pour quelques générations. Toujours dans le genre bizarre : les cris que poussent le personnage (au début, ça surprend, surtout si vous avez connecté la Megadrive à une chaîne) et la musique, méchamment envoûtante. Cette ambiance étrange joue pour beaucoup dans la personnalité de Chakan. Ajoutez-y l'originalité du scénario, la non-linéarité de la progression et le maniement des potions, et vous comprendrez que ce jeu est vraiment réussi. Et même si ses quelques problèmes de jouabilité l'empêchent de rejoindre le rang des meilleurs, vous gagnerez cependant à investir dans la cartouche la plus étrange du mois. ■

Iggy, en pleine putréfaction.

LES TRUCS D'IGGY LES BONS TUYAUX

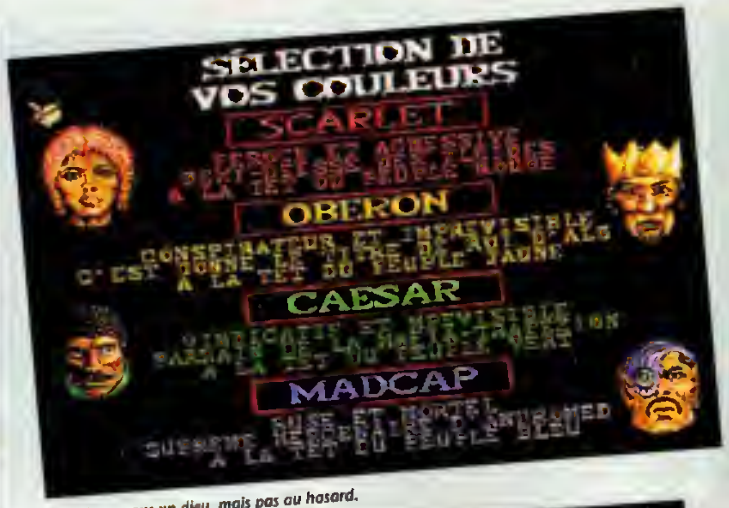
- *N'oubliez pas que vous n'êtes pas obligé d'enchaîner les trois parties d'un niveau à la suite. Après avoir fini le niveau 1-1, vous pouvez allègrement enchaîner sur le niveau 2. L'intérêt ? Utiliser les armes récoltées dans un niveau pour passer l'autre.*
- *Faites-vous les dents en mode entraînement, où les sorts magiques ne sont pas limités. Vous aurez toutes les potions sous la main et pourrez donc appréhender leur fonctionnement.*

84%

CHAKAN

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 80 %
- Animation : 77 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 69 %
- Difficulté : très variable
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F



Choisissez-vous un dieu, mais pas au hasard.

Que doit-on faire si l'on est un dieu et que l'on souhaite rassembler un maximum de croyants à sa religion ? C'est plutôt simple : il faut se lancer dans les croisades, convertir les infidèles à tour de bras et détruire les irréductibles. C'est ça un « délire megalomaniac » ?

Voici l'interlevel. sélectionnez votre île et affectez les troupes. Comme c'est le cas à tous les debuts de niveau, vous avez droit à cent hommes (c'est le petit symbole en bas à gauche).

Vous prenez une pincée de Sim City, un extrait de Lemmings, un soupçon de Populous, une larme de Powermonger, et vous obtenez Megalomania. C'est depuis pas mal de temps un soft très connu sur micro, il a une foule d'adeptes et de nombreux atouts. Mais Megalomania est aussi un jeu typiquement micro. L'adaptation sur Megadrive sera-t-elle à la hauteur ?

ÇA VOUS DIRAIT D'ÊTRE UNE DIVINITÉ ?

Dans Megalomania, vous incarnez l'un des quatre dieux d'une très étrange planète. Comme tous les dieux, ils sont très belliqueux et s'affrontent inlassablement. Les combats se déroulent par l'intermédiaire des populations qui peuplent les nombreuses îles du monde. Le but du jeu est simple : vous devrez conquérir toutes les terres, du plus petit récif au continent entier... Mais ce n'est pas aussi simple que ça — même pour une divinité. Ainsi, un âpre combat vous

Des années folles de biplan !

attend sur chaque île. Les affrontements ont lieu sur plusieurs millénaires : l'année est importante car elle détermine le niveau de technologie des peuples. La première bataille oppose des hommes de l'Antiquité combattant à coups de pierre et les dernières guerres voient des hommes du Futur dans des soucoupes volantes ! Le jeu se déroule par levels formés de trois îles chacun. À chaque fin de niveau, vous sautez à l'époque suivante. Technologiquement plus évolué à chaque fois, l'armement de votre peuple progressera petit à petit de la massue à la bombe atomique (si, si !) en passant par l'arc et la catapulte. Chaque combat est différent du fait du terrain et de ses richesses minières diverses. En effet, les matières premières conditionnent aussi l'industrie et la technologie... militaire !

ET QU'EST-CE QU'ON GAGNE ?

Voici ce qui se passe quand on abandonne une partie en cours.

.. quand on perd a la loyale

.. quand on gagne une ile.

... et enfin, quand on passe un level (forme de trois iles).

LE RETOUR DES CROISADES

La première action du jeu consiste à choisir le dieu que vous souhaitez incarner. Regardez leur biographie, il sont tous doués de capacités subtilement différentes qui influenceront l'efficacité du travail de votre peuple, sa vitesse de reproduction, son aggressivité au combat...

Tout de suite après, un interlevel vous présente la carte du niveau (et de l'époque) où vous vous trouvez : mauvaise nouvelle, il va falloir d'ores et déjà réfléchir (mais non, Chris, pas toi !) et choisir parmi les multiples menus que comporte ce jeu. Tout d'abord, parlons du menu d'options : il est très détaillé et vous permettra de modifier les caractéristiques pratiques du jeu comme les bruitages, les musiques et les samples des voix, etc. Mais l'interlevel permet aussi et surtout de choisir l'ordre d'attaque des îles ainsi que le nombre d'hommes à affecter au combat. Attention,

Les indigenes attaquent le palais.

Remarquez que tous les bâtiments peuvent être defendus : chateaux comme usines.

plus les territoires sont difficiles, plus vous avez besoin d'hommes pour les conquérir : ne les gaspillez pas, car vous n'en disposez que d'une centaine au maximum par niveau (toutes les trois îles). Vous me suivez toujours ?

BÊTES ET DISCIPLINÉS MAIS MULTITÂCHES

Les hommes sont affectés. Le jeu commence vraiment lorsque vous arrivez dans le plan détaillé du territoire à conquérir. Maintenant, il va falloir sérieusement vous organiser : les hommes ne sont pas là uniquement pour créer une armée. Avec eux, vous devez inventer et construire les armes, il faut donc des usines, qui elles-mêmes nécessitent des matières premières... Et en plus de tout ça, de temps en temps, il faut laisser tranquille votre bon peuple pour qu'il puisse se reproduire ! Car Megalomania s'apparente à une course de vitesse : plus les hommes sont nombreux, moins ils mettent de temps pour les constructions. Vous pouvez artificiellement augmenter la vitesse de déroulement du temps : attention, elle s'élèvera aussi pour les ennemis ! Ce n'est pas tout. Il faudra également penser à améliorer les fortifications de vos châteaux, usines, et autres bunkers ainsi que les doter des défenses appropriées. En fait, ce jeu est une longue et intéressante suite de compromis dans la répartition de votre main d'œuvre. Quand, enfin, la production à la chaîne commence et que les usines d'armement tournent à plein rendement, il est temps d'attaquer. Les armées peuvent être mélangées : air, terre, artillerie et fantassins de base. Déplacez votre armée et allez au contact. La victoire dépend du nombre d'hommes et de leur armement. Il est possible de suivre les combats : ils ressemblent plus à une rixe entre Lemmings qu'à la guerre du Golfe à la télé, mais peu importe, les batailles passent très bien et sont tout à fait attractives...

Voici l'île de Shandra dans le level 3 : tout cela se passe vers l'an zéro.

L'écran principal : à droite, le plan du secteur ; en haut à gauche, le plan general de l'île ; en bas à gauche, le tableau de commandes.

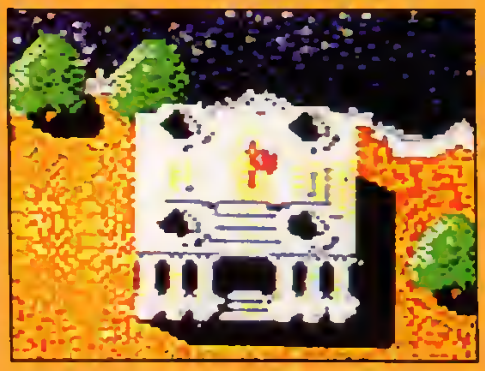
Voici ce qui se passera dans le Futur : remarquez la soucoupe volante et l'avion a réaction !

LES VOIX DU SEIGNEUR...

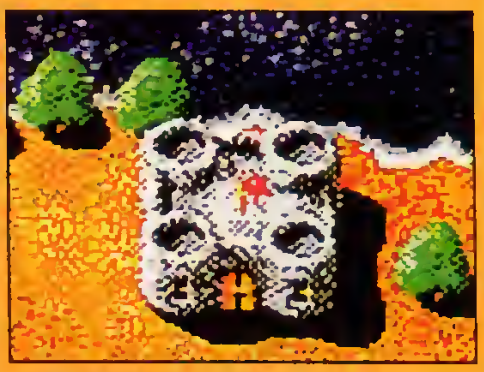
La première fois que j'ai voulu jouer, je me suis trompé, en mettant la cartouche dans une Megadrive japonaise, donc incompatible. Savez-vous ce qui s'est passé ? L'écran a inscrit un message d'erreur et j'ai entendu le commentaire : « Ça, ça m'étonnerait ! » et en français je vous prie ! J'avoue que, sur le coup, j'ai eu du mal à comprendre ce qui se passait. Mais une fois le jeu lancé sur une Megadrive élevée au camembert, vous comprendrez : Megalomania comporte plus de trente samples, en français, de phrases différentes : de « Voulez-vous travailler avec moi ? » à « J'ai conquis un secteur », en passant par « Le plan est prêt », etc. En vous apportant de véritables informations, les voix vous permettent vraiment d'économiser de précieuses secondes... Les paroles, les bruitages ainsi que les excellentes musiques rythment fort

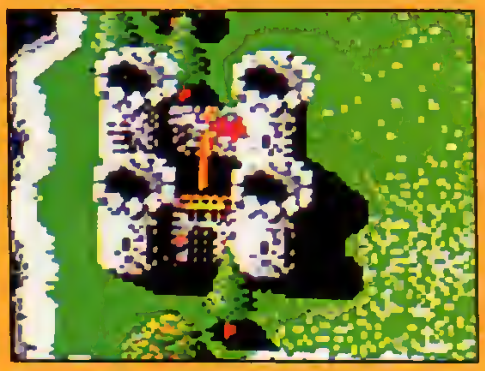
C'EST LA VIE DE CHÂTEAU !

Une petite maison


Le temple

Bien carré des épaules


Le château de pierre


Le château fort.

L'an 2000 . notez que les architectes vieillissent mal...

Les années 20 ont l'air fragile : détrompez-vous !

à propos les parties et contribuent largement au plaisir du joueur.

SAINT MEGA DU PADDLE

La jouabilité d'un tel jeu dépend très largement de la gestion des menus d'options. Dans Megalomania, pas de menus déroulants, pas non plus de réservoirs d'icônes sur les bords : les opérations s'effectuent à l'aide d'un tableau de bord situé à gauche du plan. Il est très simple à utiliser et, à mes yeux, beaucoup plus logique que celui de Populous ou de Sim City. En effet, le symbole d'une action n'est affiché que lorsque vous avez la possibilié de l'exécuter. La clarté n'en est que plus grande. Le paddle remplace la souris sans problème et la jouabilité est excellente. Je finirai en vous précisant que le graphisme, qui n'est pas un élément fondamental dans ce genre de jeu, est tout à fait à la hauteur des versions micro. Megalomania est un parfait exemple d'adaptation micro-console réussie. Des nuits blanches en perspective pour les amateurs de simulation... ■

Huggly a besoin de sommeil... Zzzzzzz !

92%

MEGALOMANIA

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation
- Graphisme : 75 %
- Animation : 65 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 85
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 95 %

PRIX NON COMMUNIQUÉ

Savant mélange de simulation et d'arcade, Actraiser innove en proposant un genre de jeu nouveau, exceptionnel et totalement génial. Du grand art.

Vous êtes un dieu régissant un monde. Tout se passe pour le mieux jusqu'au jour où Tanzra, une entité maléfique, envahit votre contrée en compagnie de ses capitaines et la transforme en un véritable repaire de monstres. Vous essayez bien de contrer cette subite invasion mais, surpris, vous êtes blessé et mis hors de combat. Vous vous réfugiez alors dans votre palais céleste et, après un sommeil réparateur, vous vous réveillez quelques années plus tard pour constater avec dépit que vous allez avoir bien du mal à nettoyer le pays de l'engeance diabolique qui s'y est installée. Courage, votre peuple a besoin de vous !

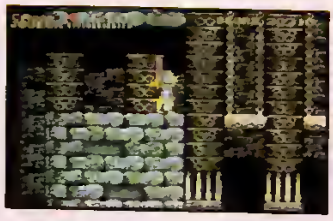
PETIT SURVOL DIVIN

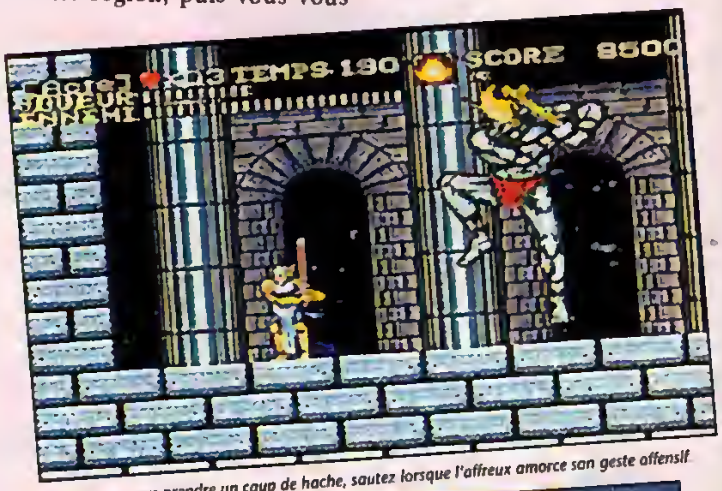
Étant le démiurge des lieux, vous avez l'avantage de pouvoir les survoler de votre palais céleste, et de constater que le pays est divisé en six grandes villes : Fillmore, Bloodpool, Kasandora, Aitos, Marahna et Northwall. Votre tâche consiste, dans un premier temps, à chasser le plus gros des monstres qui se trouvent dans chaque ville afin d'y installer des gens de votre peuple puis, dans un second temps, de travailler plus en « profondeur » en aidant vos sujets à régler leurs problèmes. Des problèmes qui, bien souvent, vous amèneront de nouveau à combattre un être maléfique. Le développement de votre peuple constitue la partie simulation du jeu, les combats contre le Mal, la partie arcade.

ALLEZ, ON S'ACTIVE LES PETITS...

Très bien, imaginons que vous ayez débarrassé la première ville de ses démons. Vous envoyez deux de vos émissaires dans le temple de cette région, puis vous vous penchez un peu sur leurs problèmes. En tant que dieu tout-puissant, il est très important que vous sachiez écouter d'une oreille attentive vos fidèles sujets. Vous n'avez pas le droit de les décevoir. À ce propos, consultez le gigantesque encadré « Comment développer correctement une ville ». Il vous informera de tout ce qu'il faut savoir sur le sujet.

Le truc marrant qui vous fait prendre conscience de toute votre importance, ce sont les dons que vos sujets peuvent


Passage délicat.



Pour ne pas vous prendre un coup de hache, sautez lorsque l'affreux amorce son geste offensif.

Faites tout pour éviter la lance du fier équide.

Une descente en zoom sur l'endroit où vous attaquez les monstres.

vous faire. Agenouillés près de l'autel de votre **temple**, ils vous prient, ô vous leur Maître, de bien vouloir accepter l'humble présent qu'ils osent vous offrir. J'aime quand on me parle comme ça. Et puis les **offrandes** ont plus qu'une valeur purement symbolique. Elles sont également bien utiles et servent souvent d'une ville à l'autre. Un exemple ? Très bien. Imaginons que vous aidiez les gens de Bloodpool à prospérer. Tout se passe bien jusqu'au moment où, alors que toute la contrée est paisible et que rien ne semble devoir troubler la **paix** nouvellement instaurée, votre peuple est pris d'un inexplicable sentiment de lassitude. Il ne veut plus rien faire. Grmmblll !... Jamais contents ces humains ! Et le pire, c'est que vous ne savez vraiment pas quoi faire. Bon, tant pis. Vous vous occupez de la ville de Kasandora maintenant. L'évolution se poursuit, lentement (chaque ville passe par plusieurs phases : culture, pêche, construction de pont, etc.), puis un jour vient où les gens de votre temple vous offrent le plus inattendu et aussi le plus beau des cadeaux : la **musique**. C'est en faisant don de celle-ci au peuple de Bloodpool que vous les rendrez à nouveau heureux de vivre.

Je n'aurais pas voulu la rencontrer en chair et en os, cette bête.

Joli teint.

Des trucs comme ça, il y en a plein d'autres. Vous voulez les connaître ? C'est que je ne voudrais pas vous gâcher le **plaisir** de la découverte non plus. Bon, une ou deux petites astuces alors, pas plus. Toujours à Bloodpool, vous découvrirez, isolé de la ville par une montagne, un antre de monstres. Pour le sceller, une seule solution : utiliser le crâne **magique** que votre peuple vous aura offert. Encore un truc ? Bon, le dernier. À Marahna, une petite île au sud, votre peuple désire utiliser un morceau de terre un peu isolé de l'île mais pour l'instant inatteignable. Pour relier les deux étendues de terre, vous devrez utiliser votre pouvoir du séisme. Ça détruit tout, mais vos sujets seront tellement **contents** qu'ils reconstruiront à la vitesse grand V. Voilà, c'est tout. N'insistez pas, je n'en dirai pas plus pour aujourd'hui. À vous de vous creuser un peu la tête, maintenant.

LA STATUE GUERRIÈRE

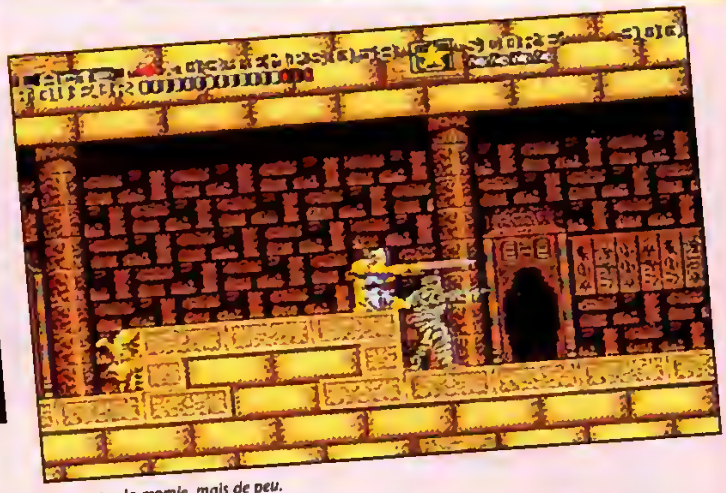
Par essence, un dieu est un pur esprit désincarné. Vous avez donc besoin d'une enveloppe corporelle pour combattre les **démons**. La chair est fragile, alors faites-vous une tronche de statue en bronze. Autant vous l'avouer tout de suite (je dis ça alors que la moitié du test est déjà écrite), le côté arcade d'Actraiser est bien plus important que le côté **simulation**. Plus classique également, c'est pour cela que j'en parle un peu moins longue-

ACTRAISER STORY

Il est intéressant de noter qu'Actraiser fut un des premiers jeux à sortir sur Super Famicom et, malgré le temps (nécessaire) à son adaptation en français, on peut dire que ce jeu n'a pas pris une ride. C'est tout de même assez remarquable.

De plus, et cela intéressera les connaisseurs, les musiques de ce jeu ont été composées par Yuzo Koshiro, un génie en la matière. Effectivement, les circuits de votre Super Nintendo diffuseront rarement d'aussi belles mélodies...

Les petits diablotins, en décor au fond, sont assez sympathiques, non ?

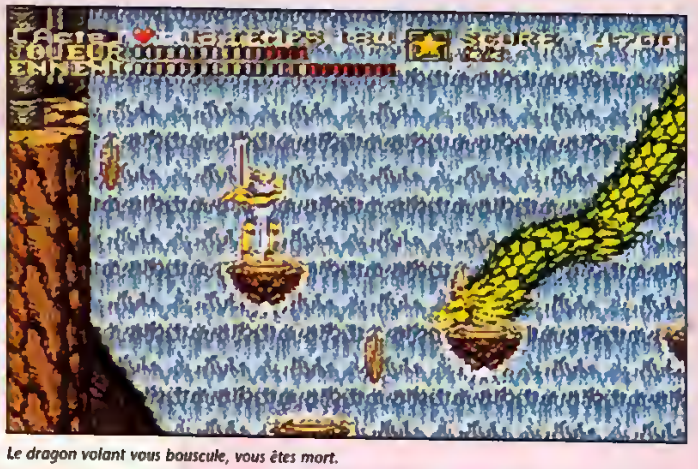


Vous ratez la momie, mais de peu.

ment. Comme je vous l'ai déjà dit, vous devez, dans chaque ville, détruire une première fois le démon qui la garde puis, un peu plus tard, en affronter un autre qui se sera installé dans un endroit bien particulier du pays. Si vous calculez bien, cela nous fait ainsi : 6 villes x 2 boss = 12 monstres à se taper, et autant d'endroits à explorer. Pas mal, n'est-ce pas ? En plus l'ensemble des décors, très colorés, est toujours de toute beauté. À Northwall, pays recouvert de glace, vous marcherez les pieds dans la neige ; et à Kasandora, c'est du sable que vous foulerez. Les lieux les plus hétéroclites vous atten-

Plutôt baleze, le ver des sables.

Sus au lion volant !



Le dragon volant vous bouscule, vous êtes mort.

COMMENT DÉVELOPPER CORRECTEMENT UNE VILLE

Pour que vos sujets prospèrent, lorsque vous déposez vos deux prêtres dans votre temple, au tout début, écoutez bien ce qu'ils ont à vous dire. Il faut que vous rendiez leur region vivable. Ainsi, dans un pays de sable, il faudra faire pleuvoir, dans un pays marécageux, utiliser le soleil, etc. Ce n'est qu'ensuite que vos petites gens pourront se déplacer et construire. Dites-leur où aller. Une fois leur niveau d'évolution un peu amélioré, dirigez-les vers les antres des monstres et faites-leur sceller ces lieux. Si vous n'effectuez pas cette opération, les démons, se sentant envahis, vont riposter en détruisant les habitations.

Voici, dans l'ordre, les pouvoirs dont vous disposez : l'éclair, la pluie, le soleil, le vent et le séisme.

Soyez bien attentif aux préoccupations de vos sujets.

Sur un sol encombré de buissons...

... utilisez le pouvoir de l'éclair...

... et la verdure respirera.

Le terrain dégagé, vos sujets commencent à prospérer.

Un antre de monstres.

La scellée d'un antre.

Alors, vous n'êtes pas fier du résultat ?

Voici le plan général de la ville d'Altas, la seule avec des moulins (ça m'a plu et c'est pour ça que j'ai fait le plan), après que la population s'y soit complètement installée.

Sur une pente glissante.

dent : dans une ville, c'est dans un temple que vous vous retrouverez ; dans une autre, c'est à l'intérieur d'un volcan ; dans une autre encore, vous explorerez les cavités d'un arbre immense. Dépaysement assuré... et réflexes chaudement recommandés.

Une fois que vous aurez pacifié chacun des six pays et détruit tous les monstres, vous aurez le (dé)plaisir de voir apparaître sur votre carte un volcan, au milieu du petit archipel d'île en haut à droite. Cet endroit s'appelle Death Heim, et c'est là que votre ultime combat doit avoir lieu. Mais, avant de rencontrer le méphistophélique Tanzra, vous devrez de nouveau anéantir six des douze boss que vous aurez défaits précédemment sachant que, cette fois, ils se déplacent deux fois plus vite (vous aussi remarquez, mais bon quand même). Bon courage. Moi, je dois vous avouer que, malgré tous mes efforts, je ne suis arrivé qu'au troisième méchant. Mais je ne désespère pas. Iggy, qui en est au deuxième boss (mais de la première ville) garde bon espoir lui aussi. Le mot défaite n'a pas de sens pour lui. Le mot victoire non plus, d'ailleurs !

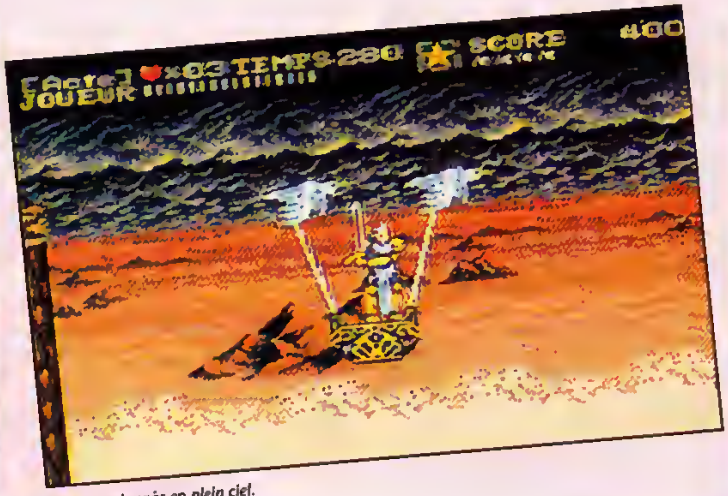
EXCELLENTISSIME, ÇA EXISTE ?

Il n'y a pas à dire, Actraiser fait vraiment partie des grands jeux de la Super NES. Le mélange entre simulation et arcade, convenablement dosé, ne rend pas le jeu trop lourd et la réalisation est tout à fait à la hauteur. Animation et graphismes excellents, musiques géniales, jouabilité nickel... Bravo, c'est du beau travail. Et tout en français, en plus. Il y a même quelques touches de profonde humanité dans ce jeu. Par exemple, un homme grièvement blessé lors de la scellée d'un antre de monstres vous demandera de faire un petit geste pour lui. Vous pourrez alors témoigner votre compassion en faisant tomber sur lui la pluie de vos larmes, et il mourra l'âme réconfortée. C'est pas beau ça ? Allez, n'hésitez pas. Ce jeu vaut vraiment le coup. Parole de moi. ■

Chris, trop modeste pour s'avouer d'essence divine (c'est surtout intérieur, remarquez).

Jolie plante. Mais ça bouffe de l'engrais, non ?

Les pieds dans l'eau, et du feu sur la tête.



Petite randonnée en plein ciel.

92%

ACTRAISER

- Console : SUPER N.
- Genre : arcade / simulation
- Graphisme : 93 %
- Animation : 95 %
- Son : 97 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 77
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 94 %

A B C D E F

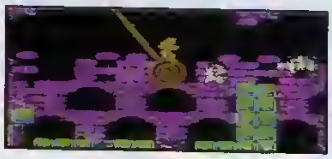
Fier et altier sous l'écarlate clair de lune, Trevor aperçoit au loin la silhouette tourmentée du château abhorré...

Les membres de la famille Belmont ont une étonnante particularité : ils sont traqueurs de morts-vivants de génération en génération. Goules et autres momies, réfléchissez bien avant d'extraire vos restes putréfiés de la tombe...

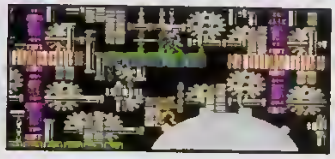
Après les exploits de Sieur Simon, qui avait déjà contré deux fois les desseins ravageurs de Dracula, c'est au tour de Trevor de s'atteler à la rude tâche de débarrasser le monde de l'engeance maléfique qui y sévit. Eh oui, c'est de nouveau un **Belmont** qui va partir à l'assaut du château de l'étonnamment coriace comte transylvanien. C'est devenu une spécialité dans la famille.

EH OUI, C'EST DU BOULOT !

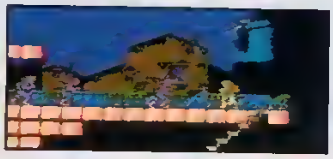
Une des caractéristiques les plus impressionnantes de ce jeu, c'est l'aire immense des endroits à visiter. Avant d'avoir pu exploré de fond en comble tous les lieux de Castlevania III, croyez bien que vous y aurez passé le temps. Effectivement, vous commencez votre aventure hors du château du comte (ce serait trop facile sinon) et avez la possibilité d'emprunter plusieurs chemins pour le rejoindre. Autrement dit, vous pouvez terminer le jeu une fois en passant par certains endroits, puis le recommencer en traversant ceux que vous n'avez pas eu le loisir d'explorer. Excellente idée pour allonger la durée de vie d'un jeu déjà assez long à finir. C'est à de tels « détails » que l'on reconnaît les très grands jeux.



« Ça s'en va et ça revient... »



C'est pas de la petite mécanique, hein ?



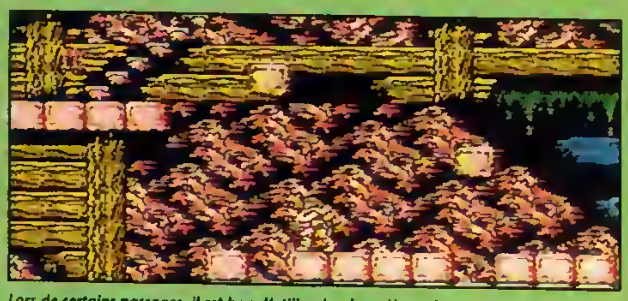
« Thriller, auh ouh ! I'm bad etc. »

« VAS-Y, FOUETTE-MOI ! »

Pour oser s'attaquer à autant de créatures maléfiques, il fallait que Trevor fût muni d'une arme particulièrement redoutable. En l'occurence, le fouet familial, qui fit si bien ses preuves entre les mains de Simon, est l'objet idéal. Et schlak ! une tête de momie qui vole, et re-schlak ! un nouveau morceau de zombie qui se détache, et re-re-schlak ! un squelette fragmenté en 256 os. Non, vraiment, le fouet est bien l'arme la plus efficace et la plus utile ici.

De toute façon, en cours de route, Trevor pourra emprunter d'autres instruments offensifs s'il le désire : dague, hache, boomerang ou autre arme convenant particulièrement aux morts-vivants : l'eau bénite. Attention, tous ces instruments sont utilisables un nombre limité de fois. Sur votre chemin, vous allez trouver de nombreux cœurs, petits ou gros. Eh bien ce sont eux qui déterminent combien de

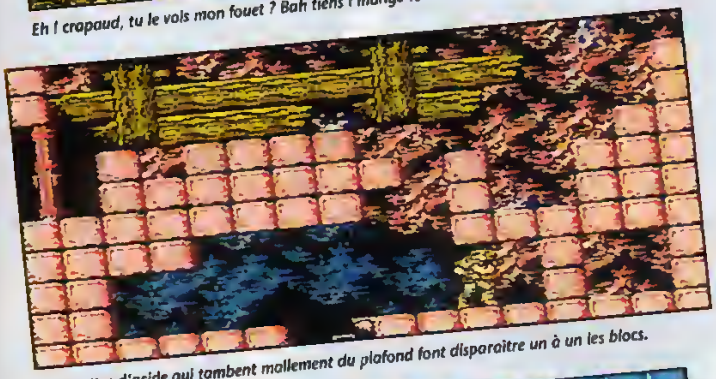
CONSEILS POUR AVANCER



Lors de certains passages, il est bon d'utiliser les dons d'autrui.

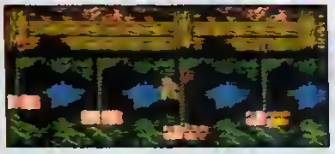
Par exemple là, sous une pluie de blocs, vous pouvez vous transformer en chauve-souris, grâce à Alucard, et gagner du temps et de l'énergie.

Eh ! crapaud, tu le vois mon fouet ? Bah tiens ! mange-le.

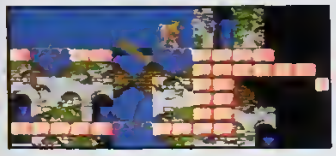


Les gouttes d'acide qui tombent mollement du plafond font disparaître un à un les blocs.

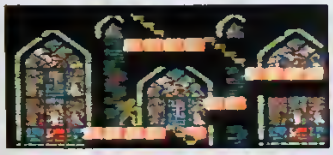
Jolie feinte ! Trevor évite le projectile de l'œil volant et passe par-dessus le squelette fouettard.



Alors là vous voyez, si vous restez trop longtemps sur un bloc (plus de deux secondes), il disparaît. Alors faites-vite.



Attention, les plates-formes tournent, tournent, tournent...



Moi ce que j'aime avec les vitraux, c'est qu'ils sont pleins de couleurs.

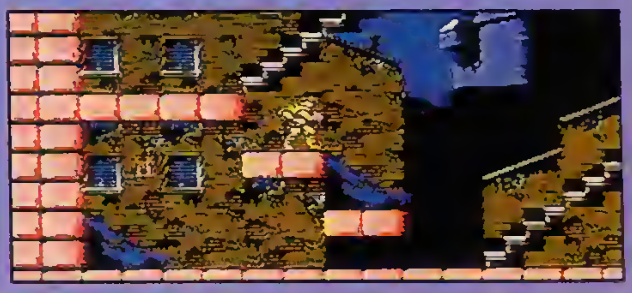
ticularité. Je m'explique. Normalement, quand on traverse un stage, on débouche sur un autre. Sinon, on tournerait toujours en rond, si vous voyez ce que je veux dire. Eh bien ici, pour être un petit peu plus original (certains, comme moi, diraient plutôt prise de tête ; à chacun sa perception des choses), le jeu vous oblige à parcourir un stage dans les deux sens. Celui de l'horloge pour être plus précis. Remarquez, c'est logique. Vous y montez une fois pour y rencontrer Grant Danasty, un personnage qui deviendra votre ami, puis vous en redescendez. N'empêche, heureusement que les concepteurs du jeu n'ont pas fait ça à chaque fois. Ils auraient eu sur la conscience la dépression d'un pauvre testeur de jeu atrocement mutilé nerveusement. Il ne faut pas exagérer non plus.

Pour revenir à des choses plus réjouissantes, laissez-moi un peu vous parler des amis que vous allez pouvoir vous faire en chemin. Eh oui, vous n'allez pas seulement rencontrer des goules, des squelettes, des résidus ectoplasmiques, des chauves-souris, des Frankenstein, des monstres des marais et j'en passe, mais allez aussi faire la connaissance d'êtres certes curieux, mais fois vous pouvez vous servir d'une arme (hormis le fouet, bien sûr). Je sais, c'est un peu bizarre. Moi aussi au début, je me disais que des cœurs, c'était fait pour redonner de la vie. Eh bien non, ce n'est pas le cas. Si vous désirez restaurer votre énergie, il vous faudra vous emparer des morceaux de viande qui traînent. C'est tout de suite moins romantique mais la nourriture tient mieux au ventre.

ILS ME CHERCHENT OU QUOI ?

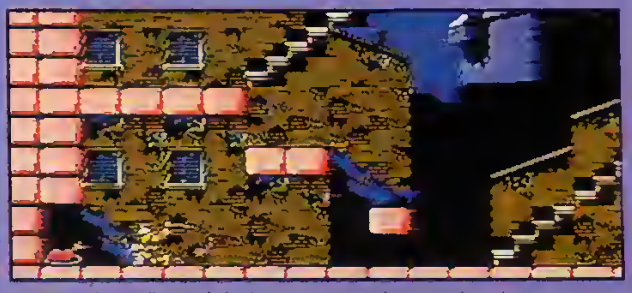
Dans la série « j'aime tellement ce jeu que ça me fait plaisir de me le taper dans les deux sens », Castlevania III présente une intéressante par-

FRAPPEZ, CASSEZ, FOUILLEZ



Là, par exemple, vous pouvez vous dire : « Tiens, cet endroit m'interpelle par son extrême banalité »

Et puis vous arrivez en bas et, comme ça, pour rigoler, vous donnez un coup de fouet dans les briques. Oh ! miracle ! il y en a une qui se casse et un cœur apparaît.

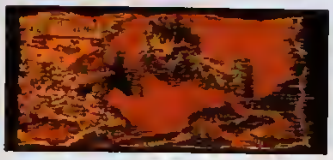


Et en plus, si vous allez vers le fond, vous pouvez aussi casser un bout du mur et trouver de la bonne vian-viande pour votre petit bidon. Chouette, non ?

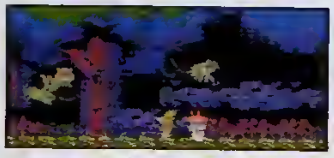
Au-dessus de votre tête, des pointes, au-dessus des pointes, des pierres, au-dessus des pierres, des fantômes. Tout compte fait, vous êtes bien en bas.

Avant de partir, le héros se recueille et va chercher au tréfonds de son âme la volonté qui, constamment, devra le soutenir...

indéniablement amicaux. Présentons-les dans l'ordre : tout d'abord, il y a Grant Danasty, dont je vous ai déjà parlé, qui possède l'intéressant don d'« adhérer » aux parois des murs. On aurait pu l'appeler la mouche. Deuxième **partenaire**, Sypha Belnades, magicien de son état, qui a le pouvoir de maîtriser les éléments. Enfin, il y a le gentil vampire du jeu (le seul, d'ailleurs), Alucard, qui a la particularité de pouvoir se transformer en chauve-souris. **Pratique** pour se rendre à certains endroits difficiles d'accès. Une fois que vous aurez rencontré ces personnages, vous pourrez incarner celui qu'il vous plaira en appuyant sur select. Néanmoins, et puisque les chemins que vous prendrez peuvent vous amener à ne pas les rencontrer, sachez aussi que vous pouvez **terminer** Castlevania III en jouant seulement avec Trevor. Les autres ne sont là que pour vous aider occasionnellement. Et puis, plus on est de fous plus on rit.



Vue d'ensemble de la region. C'est pas très clair mais c'est une photo d'époque aussi. Il faut pardonner.

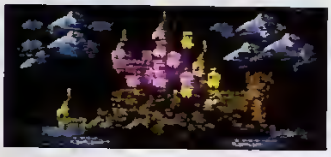


« Hou hou ! monsieur le hibou ! j'aime bien vos plumes mais gardez-les sur le dos... »

« Eh ! le crétin dans son armure, apprends à viser ! »

BELLE SAVEUR QUE CELLE DE LA RÉUSSITE

Eh bien, quand Nintendo nous régale d'aussi bons jeux, on ne peut que l'en remercier.

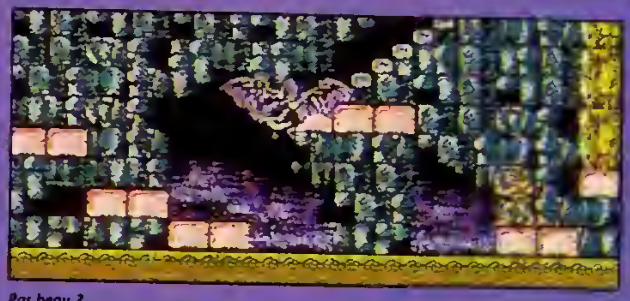


Ça, c'est encore le chateau, mais vu de plus près.

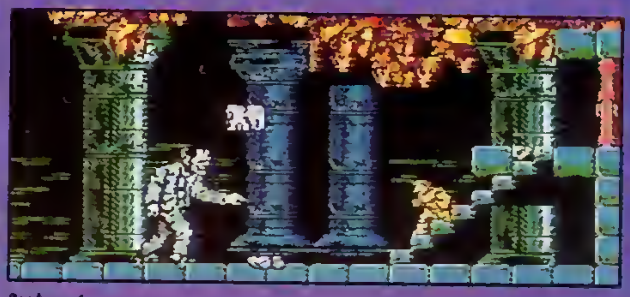
QUELQUES PAS BEAUX

Pas beau 1.

Pas beau 2.



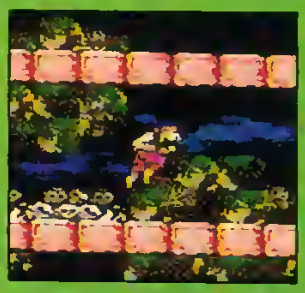
Pas beau 3.



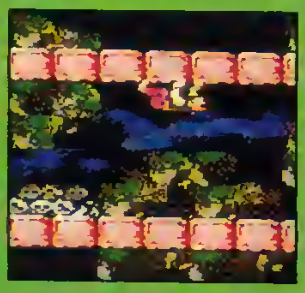
Pas beau 4.

Les deux premiers Castlevania étaient déjà excellents, celui-ci est carrément sublime. La recette est simple, remarquez. Vous prenez un **héros**, vous l'équipez d'un fouet, et vous lui faites parcourir tout un tas d'endroits plus ou moins vicieux, avec des plates-formes qui tournent sur elles-mêmes ou des blocs qui s'écrasent par terre, puis vous remplissez ces différents lieux de monstres en tout genre. Laissez reposer quelque temps et admirez le résultat. Déjà, à ce niveau, la recette est bonne. Quand, en plus, vous ajoutez de bons **gros méchants** plus difficiles à avoir que les autres, que vous laissez au joueur le droit de se faire des amis et que, selon le personnage joué, les problèmes que posent certains endroits

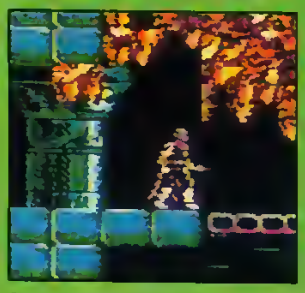
DES TALENTS DE CHACUN



Une image (et a fortiori deux) valant mille mots. Avouez qu'il est impressionnant de voir Grant Danasty...



...s'accrocher au plafond.



Dans le même esprit, on peut bien dire qu'Alucard...

...n'est pas mal non plus, dans son genre.

peuvent être résolus de diverses manières, la recette tient à ce moment-là plus de la formule magique que du simple art culino-ludique. Enfin si, de surcroît, ce même jeu propose différents chemins qui permettent de se replonger dans l'aventure en ayant l'impression d'en revivre une nouvelle, cela confine quasiment au divin et nous transporte au paradis.

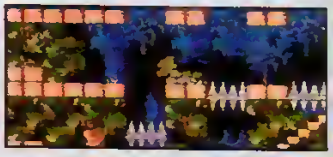
Malgré tout, rien n'est parfait, et il y a une chose dans ce jeu qui, très franchement, m'exaspère : les monstres que l'on tue et qui réapparaissent, lorsqu'on sort d'un écran puis qu'on y revient. D'accord, c'est peu de chose, mais moi ça m'énerve. Alors je le dis, un point c'est tout. La censure ne me bâillonnera pas.

Cruel dilemme... quelle direction choisir ?

C'EST LONG, BEAU ET COSTAUD !

Pour conclure, et malgré la (maigre) réserve que je viens d'exprimer, je peux bien vous avouer que Castlevania III fait partie des très grands jeux de la NES. Pas de doute là-dessus. Long, assez beau (les couleurs ne sont pas toujours géniales mais bon, on n'est pas sur une 32 bits non plus), d'une difficulté convenablement dosée (le tout reste néanmoins très costaud) et bénéficiant d'un système de codes bien pratique, il est indispensable à tous ceux qui apprécient un tant soit peu les jeux de plate-forme... autrement dit à peu près 95 % des possesseurs de NES ! ■

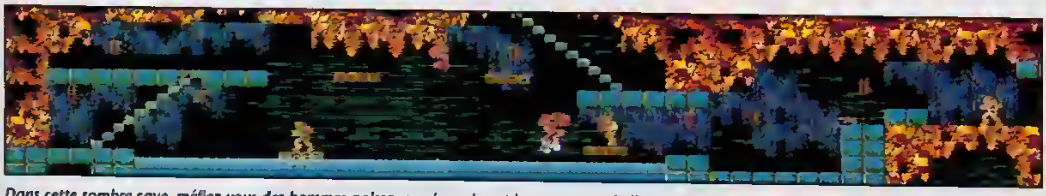
Chris, n'a de vampire que le teint blâfard (et les yeux injectés de sang, et les doigts crochus, et...).



Passage délicat au-dessus des pointes.

Méfiez-vous des araignées qui descendent de leur fil. Elles vous envoient des bébes arachnides sur la tronche.

Le fléau, une arme bien sympathique pour s'occuper des peaux à problème.



Dans cette sombre cave, méfiez-vous des hommes-poissons qui surgissent brusquement de l'eau, et des chauve-souris, qui volètent maladroitement vers votre personne. Le tout, c'est que vous arriviez en haut.

96%

CASTLE VANIA III

- Console : NES
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 88 %
- Animation : 89 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 94
- Durée de vie : 95 %
- Player fun : 91 %

PRIX NON COMMUNIQUE

COMPLÈTE TA COLLECTION !

Bon à découper et à renvoyer à : *Player One* - BP 11 - 60940 Monceaux - Délai d'expédition : 4 semaines

NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Date de naissance .....
Console(s) .....

Signature (des parents pour les mineurs)

JE DÉSIRE RECEVOIR ..... RELIURE(S) AU PRIX UNITAIRE DE 80 F (+ 20 F de frais d'envoi par reliure)

Je désire recevoir ..... ancien(s) numéro(s) de *Player One* au prix indiqué ci-dessous, auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.

❑ 2 ❑ 5 ❑ 6	15 F + 7 F*	22 F
❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10	17 F + 7 F*	24 F
DU NUMERO 11 AU 22	25 F + 7 F*	32 F
A PARTIR DU N°24	28 F + 7 F	35 F
TOTAL		F.

* Frais de port.

et je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE.

VOILÀ AU MOINS 4 BONNES RAISONS DE T'ABONNER À

1

UN NUMÉRO GRATUIT, SOIT UN MOIS DE LECTURE OFFERTE

2

LA GARANTIE DU TARIF PENDANT UN AN

NOUVEAU 2 CADEAUX RÉSERVÉS AUX ABONNÉS

3

LE NOUVEAU PIN'S DE SAM PLAYER EN CADEAU

4

LE MARQUEUR TRIANGLE FLUO

EN CADEAU

ALORS, ABONNE-TOI DÈS MAINTENANT AU PRIX DE 280 F* AU LIEU DE 308 F

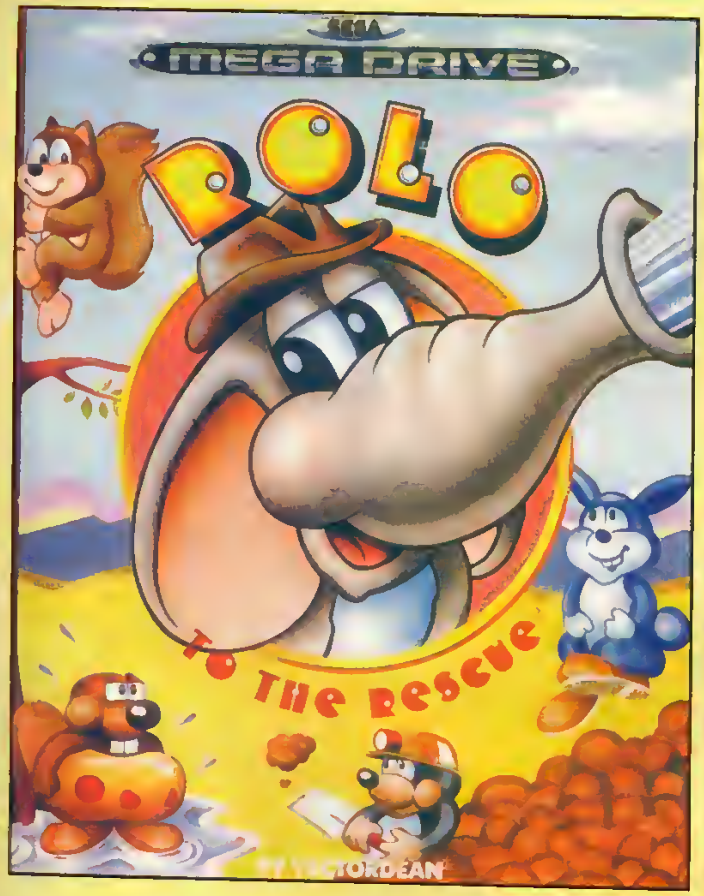
*Tarif pour la France
Tarif étranger : 379 F = 280 F + 99 F de frais de port.

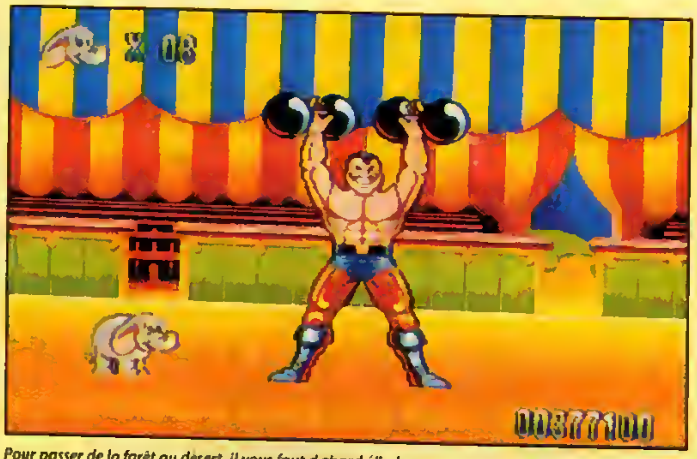
Les cadeaux vous parviendront par envois séparés.
Délai d'expédition : 5 semaines

OUI ! Je profite de cette offre d'abonnement.
Je recevrai en cadeau le marqueur PLAYER ONE et le nouveau pin's Sam Player.
Abonnement pour la France : 280 F - pour l'étranger : 379 F.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : ..... Console : .....

Je joins un chèque à l'ordre de Média Système Édition et je l'envoie à PLAYER ONE, BP 11, 60940 Monceaux.
Service abonnement : 44 72 77 55 (Province).





Pour passer de la forêt au désert, il vous faut d'abord éliminer ce superbe musclor. Un conseil : visez la tête !

Un éléphant, une taupe, un lapin, un écureuil et un castor à la queue leu leu... T'inquiète donc pas, c'est Electronic Arts qui nous a pondu un jeu de plate-forme !

Comme son cousin d'Amérique aux grandes oreilles, Rolo n'a jamais eu de chance. Arraché à la trompe de sa mère par l'infâme Mac Smiley, directeur du cirque du même nom, le gentil Rolo est contraint de se produire sous le chapiteau. Heureusement pour lui, par une nuit sans lune, il s'échappe... Là commence le long retour au pays.

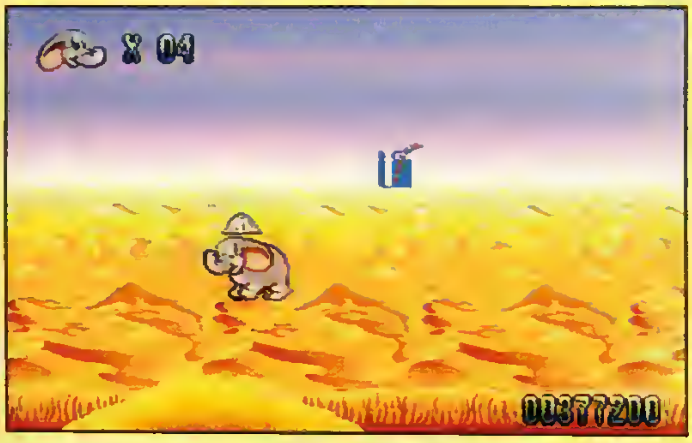
ROLO TO THE RESCUE

Décliné en quatre régions (la forêt, le désert, les canyons et le Circus Land), Rolo to the Rescue vous propose une petite balade aux commandes du jeune pachyderme (moi cornac, merci Electronic Arts). Manque de bol, sur le chemin du retour, Rolo tombe sur une série de cages dans lesquelles des animaux sont enfermés. Mais oui, Mac Smiley est passé par là. « OK ! Puisque c'est comme ça, maman attendra mon retour. Je vais de ce pas délivrer mes copains les zanimaux » s'écrit Rolo. Bizarrement, cet abruti de Mac Smiley ne capture que des lapins, des taupes, des castors et des écureuils. Doit pas attirer beaucoup de spectateurs, son cirque ! En tout cas, y sont vachement utiles pour la suite du jeu. Vu que lorsque vous délivrez un des prisonniers, il devient immédiatement votre ami ! Pour éviter une mauvaise surprise à votre pachyderme préféré, n'hésitez pas à les faire bosser. D'autant plus que Rolo répond à 200 à l'heure à la moindre sollicitation du paddle.

Le lapin bondissant est impeccable dans son rôle de grappilleur de bonus et de vies supplémentaires. La taupe vous creuse un tunnel là où Rolo n'y voit que du feu. Le castor affublé d'une superbe bouée à pois rouge vous rapporte les radeaux les plus éloignés du rivage. Enfin, l'écureuil vous propose un taux annuel de 10 % sur les livrets R...

Un bon moyen pour passer certains obstacles.

Au fond de la mine, empruntez les wagonnets. Ça va bien plus vite que la marche à pied et, au niveau des sensations... Au fait, baissez la tête, c'est plus prudent !



Si vous apercevez un verre de limonade en plein désert, n'hésitez pas et suivez mon conseil : désaltérez-vous.

Tiens, elle est bien bonne celle-là ! L'écureuil grimpe sur les falaises et sur les parois des grottes (très important).

LES CLÉS DES CHAMPS

Pour délivrer tout ce joli monde, vous (Rolo) devez impérativement retrouver à chaque tableau l'autre taré de Mac Smiley. Lorsque vous l'avez débusqué, sautez-lui dessus... la clé des cages du tableau est à vous. Un détail : si par hasard vous perdez un de vos amis lors d'un passage un peu difficile, revenez au menu et recommencez le tableau. Vous n'aurez d'ailleurs même pas à reprendre la clé, elle reste en votre possession et vous récupérez vos potos éclectiques ! Ramassez tout ce qui traîne. Avalez les aspirateurs, ils vous permettront d'aspirer par la trompe (de Rolo, bien sûr) les porcs-épics, les rochers-trampolines, de la limonade, etc. Enfin, si par hasard vous tombez sur une machine à laver, placez Rolo dans le tambour (hein ?) ; après, il passe dans un trou de souris... Un jeu à faire craquer... voyons, voyons... pourquoi pas Mike Tyson en personne ! Au fait, si vous arrivez tant bien que mal à la fin de la quatrième région, le jeu n'est pas terminé car Rolo vous réserve une petite surprise... ■

Dark Vador :
celui qui a gagné le Rolo !

Le castor : le seul des compagnons de Rolo à nager la brasse aussi bien que moi.

Pour délivrer l'écureuil, un seul remède la "pelleteuse" taupe. Bien vu Rolo.

Le lapinos : il est monté sur ressorts. Remarquez, quand on chausse du 62 filiette, c'est pas très dur.

Le roi de la grimpe, c'est l'écureuil. Quand une falaise stoppe Rolo dans son élan, le varappeur est là pour vous sauver la mise.

La forêt s'étend sur seize tableaux, mais il est fort possible de trouver des raccourcis. Vous avez de la chance : un raccourci vous tend les bras du côté de la machine à laver.

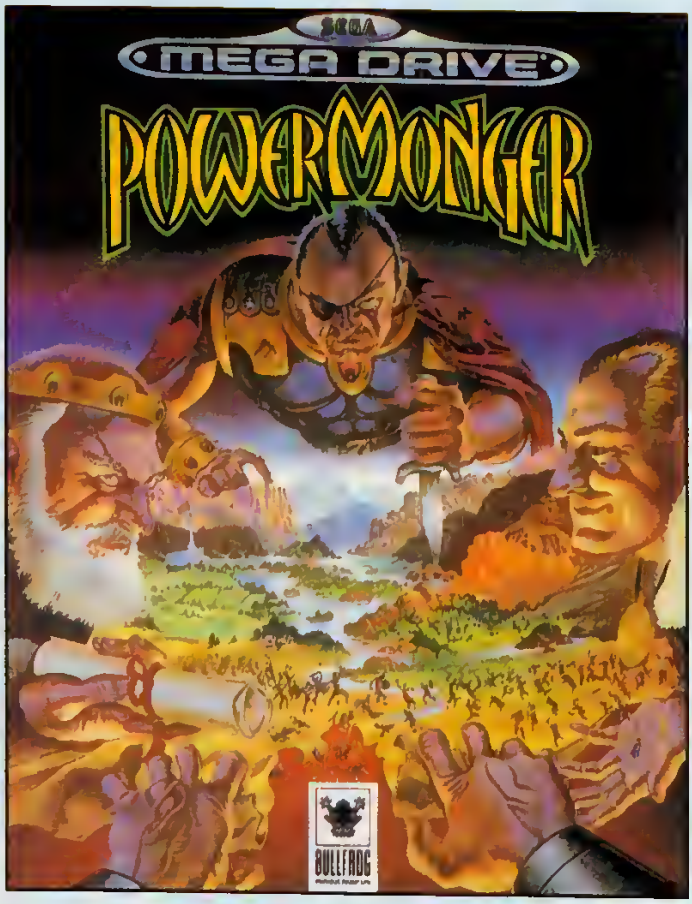
Un petit coup de pressing et Rafo vous présente sa taille de guêpe.

80%

ROLO

- Console : MEGA D.
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 80 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 85 %

A B C D E F



Une maison isolée dans la tourmente hivernale.

Vos fidèles attendent vos ordres, réunis au centre du bourg.

Amateurs de jeux de stratégie, c'est à cette page qu'une halte s'impose. Les concepteurs de Populous reviennent à la charge avec Powermonger, le premier vrai wargame digne de ce nom adapté sur console.

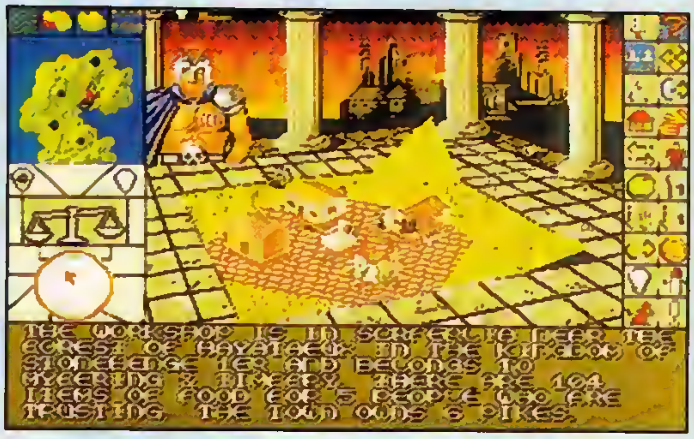
Au moment de son arrivée sur console, Powermonger s'est déja forgé une solide réputation dans le monde de la micro. Le concept du jeu est une version évoluée de Populous, avec un brin de Megalomania, dont le test figure également dans ce numéro de *Player One*. Vous incarnez un roi sans terre qui, accompagné de ses plus fidèles partisans, part à la conquête d'un continent. Malheureusement, ce territoire est habité et le droit des seigneurs qui y sont installés est peut-être plus légitime que le vôtre. Qu'à cela ne tienne, les opposants se soumettront ou périront.

INSTRUCTION MILITAIRE

Si vous n'avez jamais eu l'occasion de voir tourner Powermonger sur micro, assurez-vous d'avoir plusieurs heures disponibles avant de vous lancer dans cette intrépide expérience. Lorsque le jeu commence, la fenêtre de vue vous montrera un groupe d'humains rassemblés autour d'une tour et attendant vos ordres. Cette construction est le point de départ de votre conquête des **195 niveaux** qui constituent cette campagne. À l'aide d'un panel d'icônes, vous allez ordonner à vos hommes d'effectuer certaines actions, comme l'attaque d'une ville, le recrutement, le ravitaillement ou encore l'espionnage. C'est un ensemble de vingt ordres différents qui vous permettront de mener vos hommes à la victoire.

UN VRAI WARGAME

Il existait déja quelques rares pseudo-wargames sur console, mais Powermonger s'empare allégrement de la palme du plus réaliste. On retrouvera toutes les



Un village sous obédience royale.

Ce continent, morcellé en 195 niveaux, sera votre futur champ de bataille.

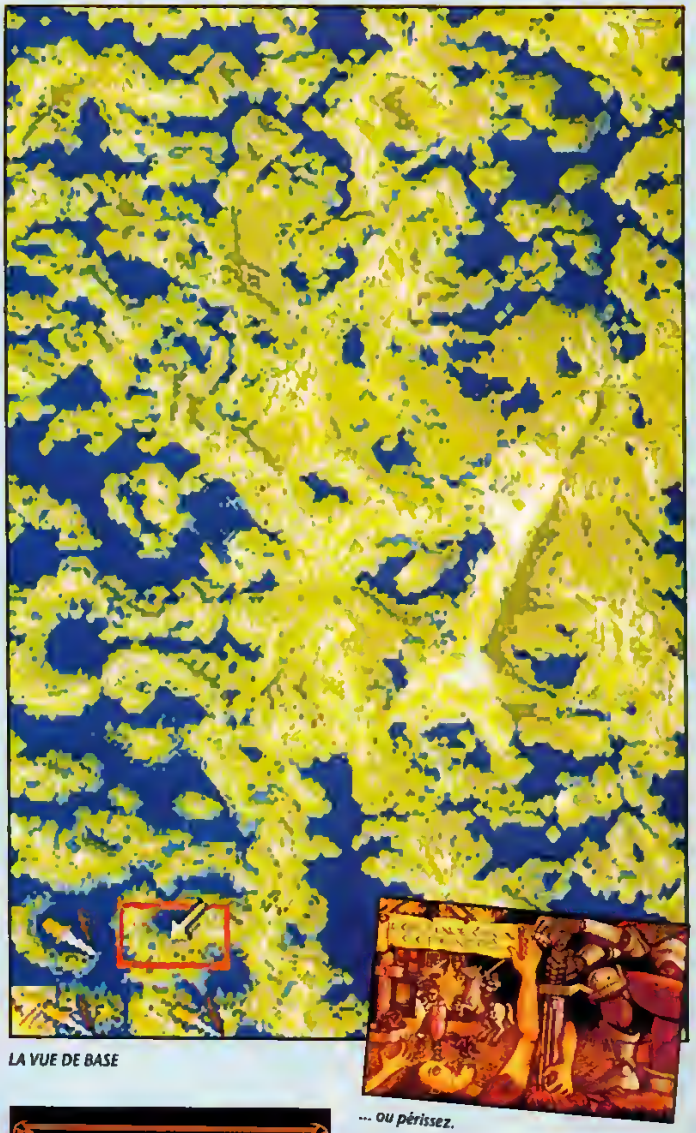
phases caractéristiques des wargames. En plus de la gestion des « ressources humaines » (entendez « **chair à canon** ») et des traditionnelles phases de ravitaillement, intervient un concept d'évolution technologique. Mais un wargame n'est pas seulement un jeu de **baston**, c'est aussi un jeu de diplomatie qui nécessite une discipline rigoureuse au niveau des ordres d'action.

LES CONSEILS DE WOLFEN Ier

Dans les premiers temps, vous ne gérez qu'une seule unité d'une vingtaine d'hommes, mais par la suite des vassaux peuvent se rallier à votre cause. Vous pouvez vous retrouver avez deux capitaines sous vos ordres, et à partir de là, élaborer des stratégies militaires intéressantes. En se lançant dans Powermonger, il faut toujours garder à l'esprit que le seigneur qui s'oppose à vous développe lui aussi une stratégie défensive. D'autre part, recruter des hommes, c'est bien beau, mais il faut les nourrir. C'est l'exploitation poussée du zoom et de la rotation, ou plus généralement de la 3D, qui a permis une réalisation visuelle aussi attrayante. Toutefois, signalons un effet secondaire : un risque d'accoutumance rapide. ■

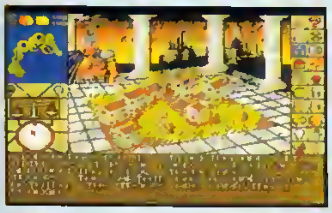
Wolfen Ier

Vous avez rallié un vassal à votre cause.

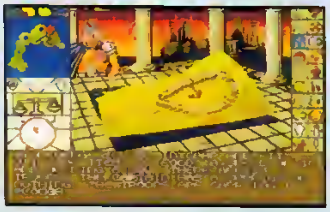


LA VUE DE BASE

... ou périssez.



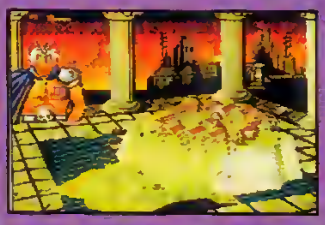
Le dernier témoignage visuel de cette ville qui va être rasée sous peu.



La communauté réunie autour d'un méchoui

Conduisez vos troupes jusqu'à la victoire ..

L'OMNIPRÉSENCE DU ZOOM



Le réalisme de Powermonger repose sur l'excellente gestion des rotations, et plus particulièrement de l'effet de zoom.

90%

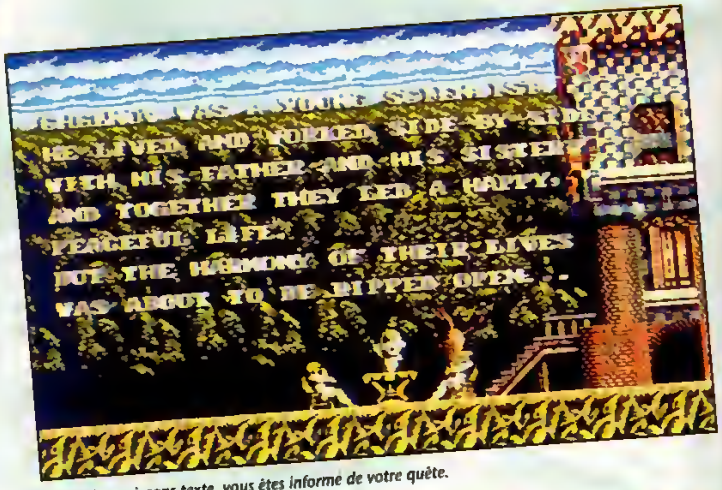
POWER MONGER

- Console : MEGA D.
- Genre : stratégie-réflexion
- Graphisme : variable (zoom)
- Animation : 75 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 95 %

A B C D E F

Décidément les conversions de jeux d'arcade sont légion ces temps-ci. Sans être vraiment récent, Atomic Runner a réussi à bien vieillir, au même titre qu'un bon vin.

Lorsqu'un beat them up a des aspects de shoot them up, doit-on employer le terme de « sheat them up » ? Je pense qu'il vaut mieux vous laisser le soin de cataloguer vous-même Atomic Runner à la fin de cet article. Ce jeu se présente sous la forme d'une succession de tableaux gardés par deux boss chacun. Vous dirigez un personnage équipé d'un tir de projectiles laser et son but est des plus simples ; il doit exterminer tout ce qui bouge sur l'écran. Certains petits Aliens que vous retrouverez du premier au dernier tableau sont porteurs d'options, lesquelles, une fois détruites, vous permettent de changer d'arme ou augmenter la puissance de votre tir.



En quelques écrans texte, vous êtes informé de votre quête.

UN TOUR DU MONDE SUR CONSOLE

L'action d'Atomic Runner est un peu particulière, puisque le scrolling, en majorité horizontal, n'est pas centré par rapport à votre personnage mais s'effectue à une vitesse donnée et immuable.

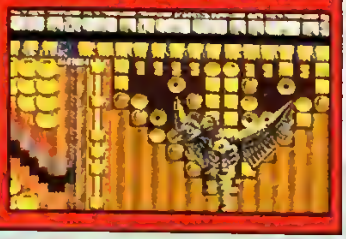
Pas de point de vie ; le moindre contact est fatal.

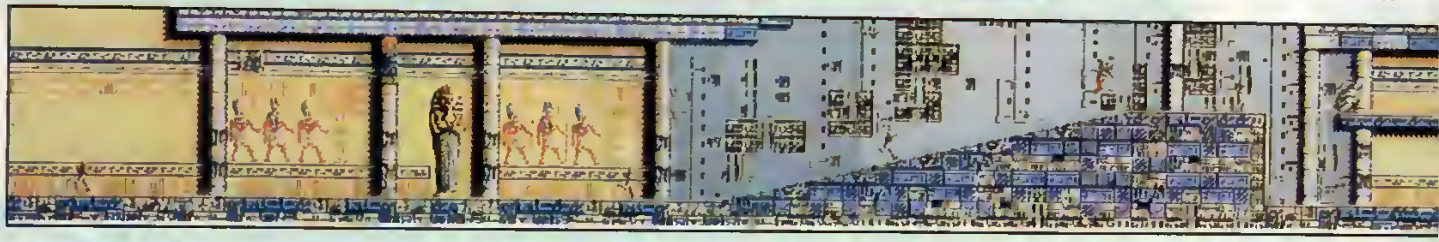
Comme maintenant presque tous les jeux, Atomic Runner est doté d'un scrolling parallaxe ou, si vous préférez, différentiel. Chaque tableau se déroule sur un point du globe. Vous traverserez ainsi les ruines des civilisations précolombiennes et de l'Égypte antique, entre autres.

DES CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES

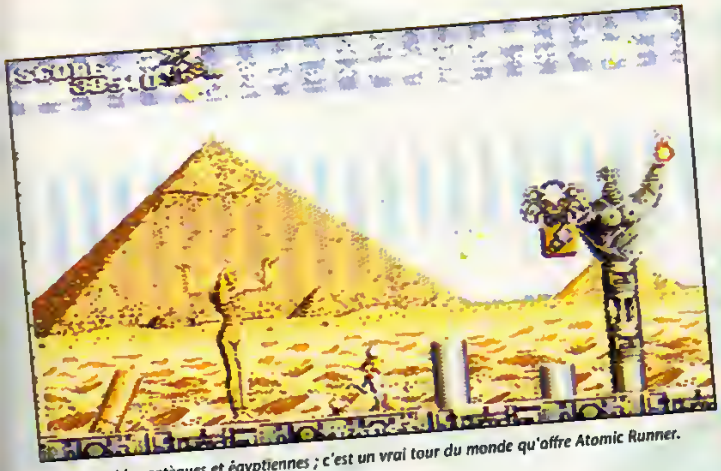
Chelnov, le héros d'Atomic Runner, se déplace vers la droite, dans le sens du scrolling imposé. Cependant, il peut à loisir se retourner mais il faut pour cela appuyer sur un bouton. Si vous ne faites que donner une impulsion à Chelnov avec la manette

NOTRE SÉLECTION DE BOSS





Admirez la qualité du décor.



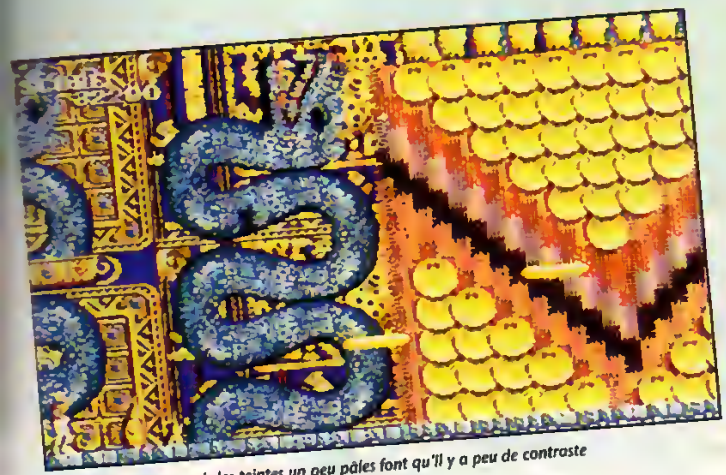
Les pyramides aztèques et égyptiennes ; c'est un vrai tour du monde qu'offre Atomic Runner.

directionnelle, ce dernier fera du **sur-place**, sans pour autant effectuer un demi-tour. L'usage du bouton pour ce demi-tour est assez déconcertant dans les premières parties. Le personnage peut tirer vers l'avant, vers l'arrière et en diagonale, mais absolument jamais vers le haut.

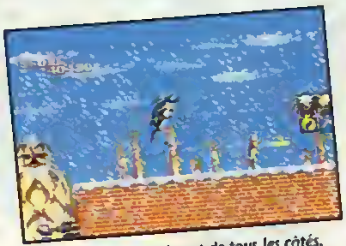
UN VOYAGE DANS LE PASSÉ

À l'heure actuelle, les vaisseaux ou les personnages des shoot them up et autres jeux du même style peuvent encaisser un certain nombre d'attaques avant de succomber. Ce n'est pas le cas d'Atomic Runner ; le moindre contact avec un adversaire ou un de ses projectiles est fatal. Graphiquement, Atomic Runner est une réussite, particulièrement dans le domaine des décors. Malheureusement le contraste entre les boss et les teintes assez pastel des décors est parfois un peu fade. Côté animation, rien à dire. Les déplacements des sprites et des scrollings sont fluides et sans la moindre trace de ralentissement. Nul doute que nous sommes ici en présence d'un jeu qui n'est pas sujet à l'érosion du temps. ■

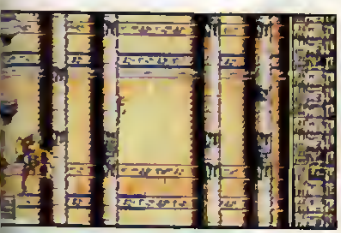
Wolfen

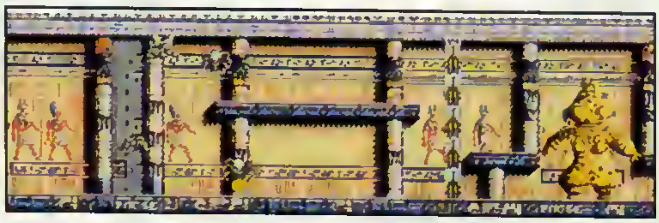


De belles couleurs, mais les teintes un peu pâles font qu'il y a peu de contraste entre les sprites et le décor.



Vos adversaires surgissent de tous les côtés. Ça ne se voit pas, mais l'effet de neige est très bien rendu.





Pour vous aider dans cette aventure, vous pouvez collecter différentes armes plus ou moins efficaces. D'autres options vous permettent d'augmenter votre puissance de feu. Les quelques tirs présentés ici sont à leur puissance maximale.

Vue globale de l'itinéraire de Chelnov.

85%

ATOMIC RUNNER

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F

POUR UNE ANNÉE 93 PLEINE DE JEUX ET DE FUN,
BRANCHEZ-VOUS SUR LA COLLECTION

LE LABEL DE QUALITÉ DES MAGAZINES DE JEUX VIDÉO

POUR LES MORDUS DES JEUX NINTENDO

Dans chaque numéro, la sélection des meilleurs jeux sur Super Nintendo, Game Boy et NES.

ZELDA III (Super Nintendo)

GREMLINS II (Game Boy)

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE (NES)

Déjà parus, les plans complets de SUPER MARIO, ZELDA, DUCK TALES, BATMAN, LINK, LIFE FORCE...

Retrouvez toutes les prix de NINTENDO PLAYER sur le 3615 PLAYERONE

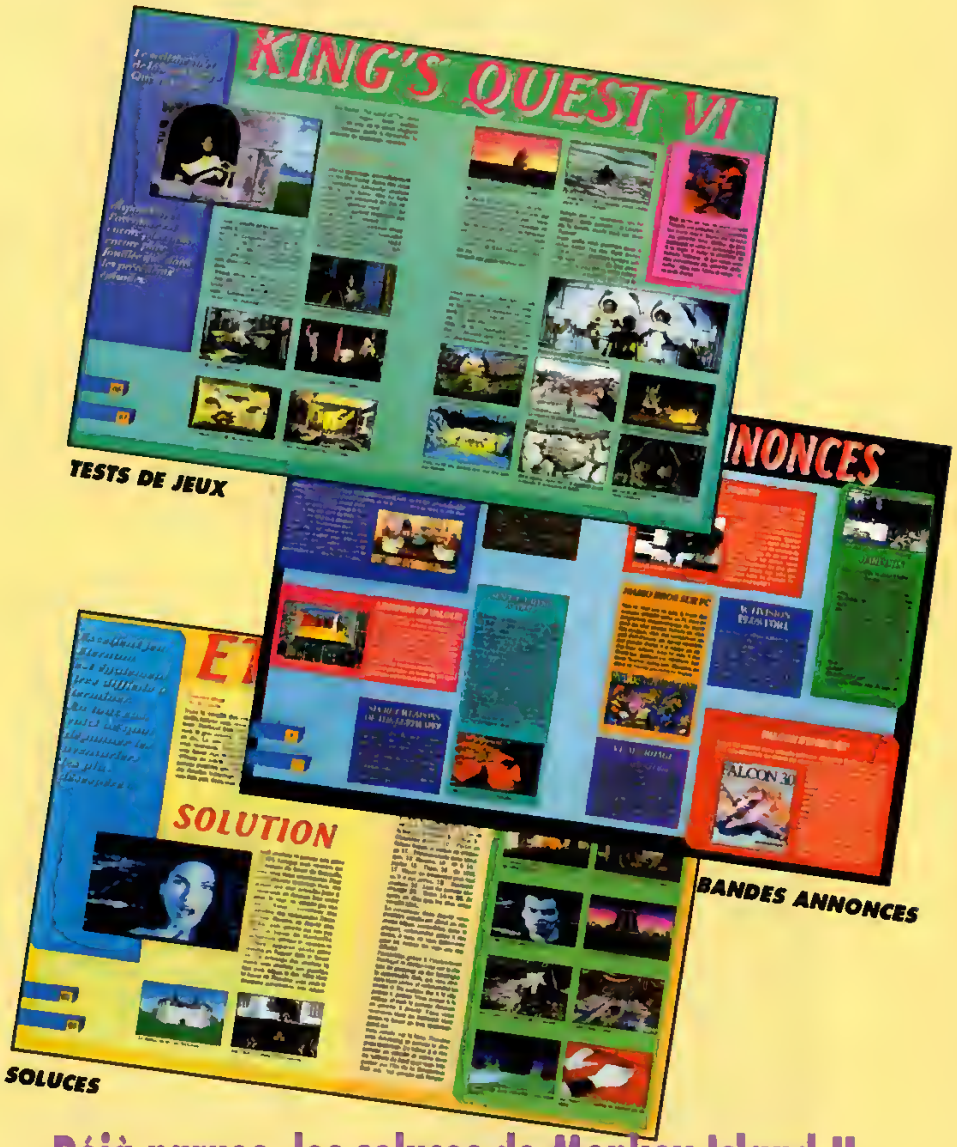
LE MEILLEUR DES JEUX PC

Les tests des meilleurs jeux PC, leurs solutions, les trucs et astuces, et toute l'actualité.

TESTS DE JEUX

BANDES ANNONCES

SOLUCES



Déjà parues, les soluces de Monkey Island II, Conquest of the Longbow, Eternam, Indiana Jones IV

Retrouvez toutes les prix de magazine sur le 3615 PCPLAYER

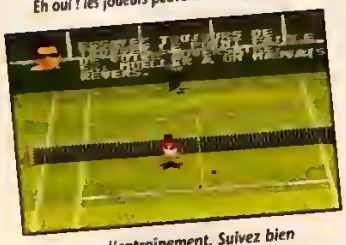
Étant tous fana de la petite balle jaune, l'arrivée d'un nouveau jeu de tennis est toujours ici un petit événement. Le problème, il faut bien l'avouer, c'est que nous sommes souvent désappointés. Heureusement, Jimbo est là...

Les jeux parrainés par de grandes stars du sport ne m'ont jamais vraiment inspiré confiance. Au contraire. Pourquoi ? Eh bien parce que j'ai toujours la pénible et tenace impression que l'on va se servir d'un nom célèbre pour me refiler un jeu sans aucun intérêt et à la réalisation lamentable. Je n'y peux rien, c'est comme ça, complètement instinctif et incontrôlable. Mais Jimmy Connors Pro Tennis Tour est là pour me prouver qu'il ne faut pas toujours se fier à ses a priori, et que l'on peut aussi se tromper. Il va falloir que je révise mes critères de jugement.

BREF HISTORIQUE

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, le meilleur jeu de tennis sur console, de notre avis général, a toujours été Final Match Tennis, sur NEC. Sa jouabilité extraordinaire, en particulier, nous avait complètement subjugués, et on ne compte plus les heures que l'on a passées dessus. Et je sais ce que je dis puisque, entre tous, c'est sans doute moi qui suis resté le plus longtemps les doigts scotchés à mon paddle afin de pouvoir maîtriser au mieux ce jeu fabuleux. Depuis, à part Super Tennis sur Super Nintendo (qui était tout de même moins agréable à jouer), plus aucun jeu de tennis ne nous avait autant régalé. Jusqu'à aujourd'hui.

Eh oui ! les joueurs peuvent même plonger. Là, ça n'a pas servi à grand-chose, d'accord, mais quand même.


Une séance d'entraînement. Suivez bien les conseils de l'homme à lunettes.

RIEN À DIRE, Y'A TOUT CE QU'IL FAUT

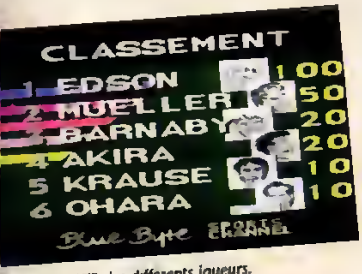
Avant de pouvoir jouer, vous devrez, comme d'habitude, passer par tout un choix d'options. Dans Jimmy Connors..., vous pourrez choisir de jouer en exhibition, de participer au tournoi ATP de l'année ou bien de vous entraîner. En exhibition, vous sélectionnez un joueur (il y en a seize disponibles, tous avec des caractéristiques différentes) et vous choisissez votre configuration de jeu : joueur contre joueur, joueur contre ordinateur etc. Vous pourrez même jouer à quatre en même temps lorsque le quadrupleur prévu pour la Super Nintendo sortira, dans quelques courts mois. Ensuite, définissez le nombre de sets que vous désirez jouer, le type de surface, et c'est parti. En mode tournoi, les choses sont différentes. Vous êtes obligé de jouer avec Connors (c'est lui le héros, non ?) et vous participez aux mêmes tournois que dans la réalité (Wimbledon et Roland-Garros, mais aussi Key Biscaine ou Osaka. Il y en a des dizaines). C'est à vous de voir ceux auxquels vous souhaitez participer. Les plus prestigieux vous rapporteront plus de points mais seront également plus difficiles à gagner. Surtout que, un peu comme « en vrai », les joueurs s'améliorent au fil des matchs, et gagner une finale de Grand Chelem n'est pas toujours donné. Enfin, l'entraînement vous permettra de vous familiariser avec les commandes, si vous n'en avez pas encore l'habitude. Une option classique, me direz-vous. Oui, mais là, des entraîneurs viennent vous prodiguer des

cker va smasher, mais à côté.

conseils, et c'est bien plus sympathique que d'essayer de se débrouiller tout seul, croyez-moi.

ET PLUS PRÉCISÉMENT ?

Intéressons-nous au système de jeu, maintenant. Je vous épargnerai une rébarbative description de tous les coups réalisables en vous disant que, effectivement, tous les coups sont réalisables. L'ensemble des coups classiques en tout cas (dans un double, vous ne verrez pas un joueur faire la courte échelle à son partenaire pour aller chercher un lob, par exemple). Par contre, la grande particularité de Jimmy Connors..., c'est que vous pouvez varier la puissance de vos coups, et ce, d'une façon assez inédite. Je m'explique : lorsque la balle arrive sur vous, vous la renvoyez en appuyant sur un bouton, puis en relâchant celui-ci. Maintenant, si vous anticipez la trajectoire d'une balle, vous pouvez vous placer, préparer votre coup (on appuie sur le bouton), puis le laisser partir lorsque la flavescente rotondité arrive sur vous (on le relâche). Plus vous aurez laissé le bouton appuyé, plus la balle repartira vite. Ceci vous permet, en plus, de gagner en précision et de mieux placer votre balle.



lassement ATP des différents joueurs.

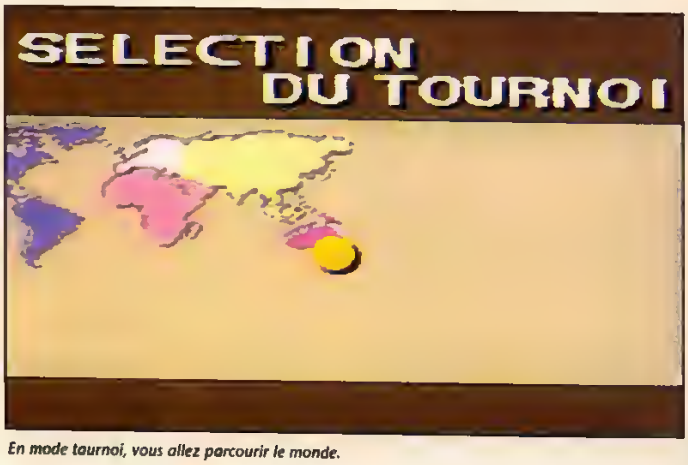
BAH OUI ! C'EST LE MEILLEUR !

Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise de plus ? Que l'on peut se référer à des statistiques, en cours de match, qui vous informent du pourcentage de vos points marqués en fond de court ou au filet, de vos fautes directes, de la vitesse moyenne de vos services et j'en passe ? Eh bien voilà, c'est dit. Ça vous intéresse aussi de savoir qu'un match peut être interrompu à l'improviste à cause de la pluie ? C'est du jamais vu ça, hein ? Non, vraiment, ce jeu a tout pour lui. J'ai beau chercher, je dois bien avouer que Jimmy Connors... est un jeu d'exception, que tout amoureux de la raquette (non Iggy, je n'ai pas dit amoureux du racket. Rends sa sucette à la petite fille !) se doit de posséder. Qu'il ait pris dans mon cœur la place de Final Match Tennis (auquel je réserve malgré tout une petite place entre l'oreillette droite et l'aorte) devrait convaincre quiconque de son extrême qualité. ■

Chris, vit une véritable oaristys ludique.

UNE NOUVELLE TENDANCE

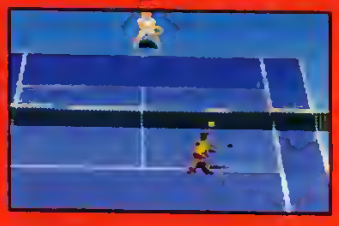
Phénomène de mode ? Dérivé mercantile de la médiatisation ? Utilisation éhontée d'une image publique ? Les stars parrainant des jeux sont de plus en plus nombreuses. Il y a eu Papin (Kick Off), Connors, et bientôt c'est Blanco et Cantona qui vont sans doute apposer leur griffe sur de nouveaux jeux. Une tendance que l'on ne peut qu'apprécier si elle est le gage d'une réelle qualité.



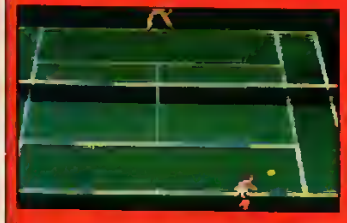
En mode tournoi, vous allez parcourir le monde.

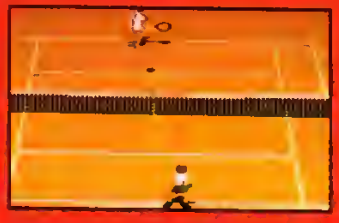
LES DIFFÉRENTS TYPES DE TERRAIN

Gazon.


Surface rapide.

Terre battue


Court en salle.


Desert (?).

Antarctic (??).

94%

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation de tennis
- Graphisme : 87 %
- Animation : 97 %
- Son : 89 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 99 %
- Player fun : 98 %

A B C D E F

« Mais non, mademoiselle, j'ai dit "Momo", pas "Mohamed" ! »

Mes bien chers frères, mes bien plus chères sœurs, je me dois de commencer ce test d'une matière un peu spéciale en vous demandant d'observer une minute de silence : - (bon, ça doit bien faire une minute, maintenant ; sans compter que je commence à m'emm...). Pourquoi cet hommage ? Mais tout simplement parce que Prince of Persia est un **mythe** avec un grand « M ». Comment utiliser un autre mot pour désigner un jeu fabuleux, développé en solo par un jeune américain qui a réussi à faire flasher tous les constructeurs japonais. De la Master à la Game Boy, ce grand classique est bien parti pour rattraper Paperboy, recordman de la « conversion tous azimuts ». Qui désormais s'en plaindra ?

MILLE ET UNE NUITS DE CAUCHEMAR

Comme toutes les grandes choses, Prince of Persia commence de manière fort **simple**. Dans un Orient éloigné, l'ignoble vizir Jaffar retient prisonnière la princesse héritière du royaume. Dans deux heures, si elle refuse toujours de l'épouser, il la tuera impitoyablement. Le seul espoir de la belle beurette ? Un jeune héros pauvre dont elle est tombée follement amoureuse (c'est si beau, j'en pleurerais presque). Malheureusement, l'affreux-pas-fou a enfermé notre play-boy au sourire si tendre au plus profond de ses geôles. Pour rétablir la paix dans le royaume et sauver sa bien-aimée, le jeune homme doit franchir les **vingt niveaux** qui vous séparent de Jaffar avant la fin du délai imparti.

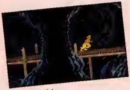
MILLE ET UNE NUITS DE PIÈGES

Sur sa route, **deux types** de piège l'attendent. En premier lieu, il y a les **gardes** qui hantent les lieux. Avec une bonne épée et un minimum d'entraînement à l'escrime, ils ne devraient pas poser beaucoup de problèmes. Plus gênantes, les **trappes** innombrables placées sur le chemin. Entre les sols qui s'effondrent, les piques, les gouffres, les portes, la lave et divers instruments folkloriques (guillotine...) et les dangers déclenchés par des mécanismes secrets, la progression n'a rien d'une partie de plaisir. Deux principes pour survivre : avancer le plus prudemment possible et trouver, à force de morts, les passages sûrs et les casse-pipes. Les passages, mais également les potions, puisque toutes celles que vous trouverez sur votre chemin ne sont pas bénéfiques : si certaines augmentent vos points de vie ou permettent de léviter, d'autres sont des poisons.

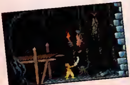
Avec tant de dangers, pas étonnant que l'on meure beaucoup dans Prince of Persia,

DEMI-TOUR DROITE !

Pour vous prouver que l'animation de Prince of Persia est vraiment canon, matez un peu cette décomposition d'un changement de direction.



Un dernier sprint...



... et vous avez trouvé l'épée.

Descendez les plates-formes de bois en vous suspendant.

Si ça s'appelle pas de superbes graphismes, ça !

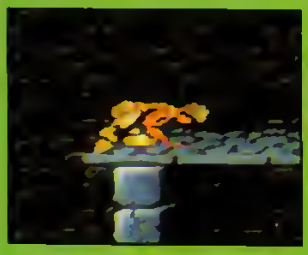
QUELQUES MOUVEMENTS DU PRINCE

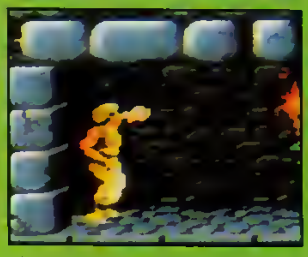
Marche prudente.

Réception.

Course.

Flexion.


Escalade.


Absorbtion d'une potion.

Saut.

mais ce n'est pas excessivement gênant puisque vous n'êtes pas limité en vie. Seul le temps est décompté.

MOUVEMENTS

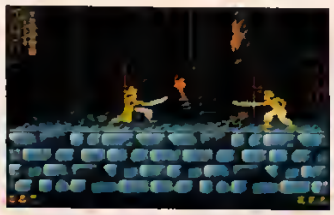
Un élément a rendu Prince of Persia particulièrement célèbre, c'est l'époustouflante qualité de son animation. Votre héros court, saute, se suspend au rebord avec un réalisme hallucinant. Mis à part la fluidité du mouvement vraiment incroyable, le plus étonnant avec l'animation de ce petit bijou provient de la variété des positions : dérapages, rétablissements, escalades, sauts, atterrissages, on a l'impression que la palette de mouvements du héros est infinie... comme celle d'un véritable être humain fait de chair et de sang.

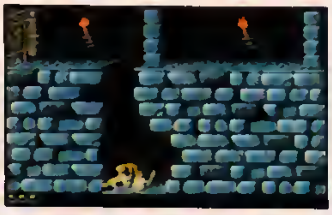
Entre chaque niveau, gros plan sur la princesse qui attend votre aide.

MILLE ET UNE NUITS DE BONHEUR

Jamais le prince de Perse n'avait été aussi craquant que sur Super Nintendo ! Comment résister aux superbes écrans et à la bande son arabisante de cette adaptation de folie ? Pour vous donner une idée, la version Nintendo 16 bits réussit le prodige de planer au-dessus des versions NEC et Mega-CD, qui tournent quand même sur CD-Rom. Oh ! et puis après tout, vous n'avez même pas besoin d'idée. Il suffit de savoir que cette version de Prince of Persia est un must intégral, une cartouche incroyablement belle et bonne à jouer qu'il serait impardonnable de ne pas posséder. Achète-le infidèle, ou je te fais déchiqueter par les vautours du désert ! ■

Abdul El'Azziz Iggy, n'est pas un cheikh sans provision.


Les combats à l'épée ne sont pas trop durs : attendez que l'adversaire attaque et appuyez sur la touche A.

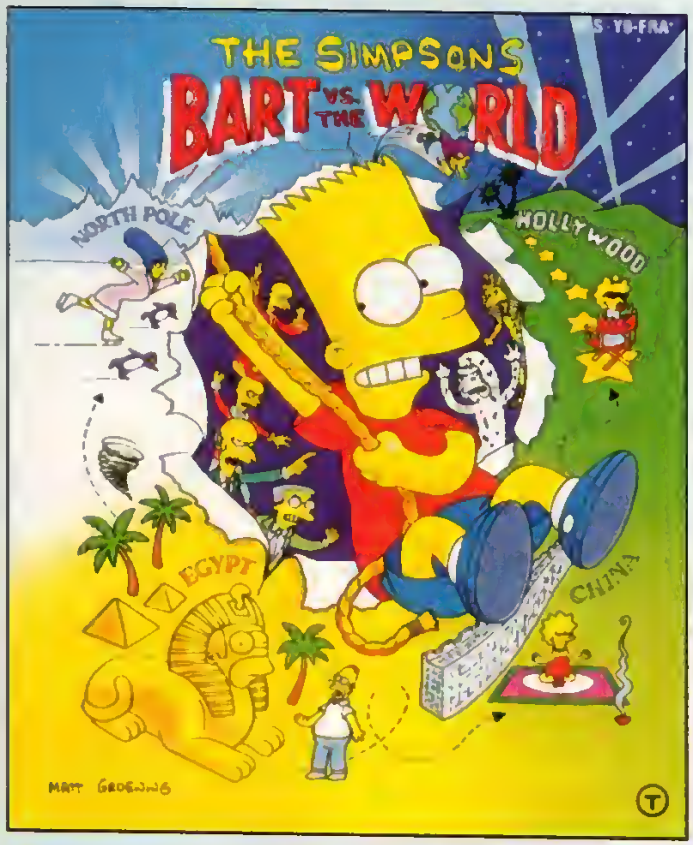

Mort empolé, un grand classique dans Prince of Persia.

95%

PRINCE OF PERSIA

- Console : SUPER N.
- Genre : arcade - aventure
- Graphisme : 92 %
- Animation : 95 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 99 %

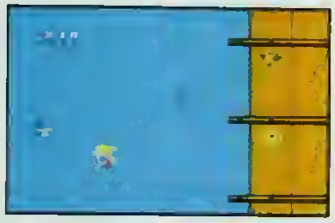
A B C D E F



Cette fois, Bart ne se limite pas à sa petite ville de Springfield pour faire les 400 coups. Il part carrément à l'assaut du monde. Vas-y petit, on est tous avec toi !

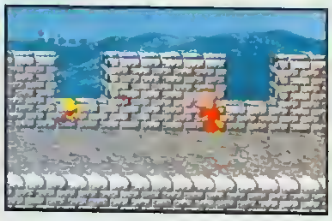
Génial, Bart vient de gagner un concours ! Il a envoyé son dessin à Krusty, son présentateur-clown favori, et a remporté le premier prix : une chasse au trésor à travers le monde — en Chine, au pôle Nord, en Égypte et à Hollywood. Et bien sûr, il part avec toute sa famille.

C'est tout de même curieux que Bart gagne quelque chose, vous ne trouvez pas ? Son dessin n'était pas si original (regardez la photo et faites-vous une idée). Et quand on sait que c'est Mr Burns, le propriétaire de la centrale nucléaire de Springfield, qui a organisé le concours, on s'interroge, car il ne rêve que d'une chose : rayer les Simpsons de la surface de la Terre. Et on fait bien.

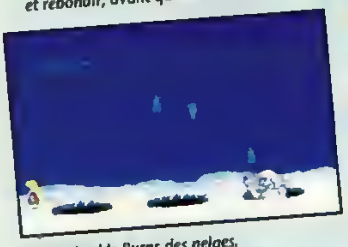

Sur la jonque, n'hésitez pas à sauter pour récupérer le bonus Bortman.

DIVERSITÉ, DIFFICULTÉ, MAIS OÙ AI-JE MIS LES PIEDS ?

Chaque pays que Bart doit explorer est divisé en plusieurs étapes d'arcade et de réflexion. Évidemment, les phases d'arcade sont représentatives des pays visités. En Chine, par exemple, vous évoluerez sur une jonque à la gigantesque voilure et devrez éviter les pétards que vous envoient certains guerriers chinois surexcités. Vous ferez également un tour sur la muraille de Chine (un détour obligé) qui s'avérera être une piste de skate parfaite. Enfin, pour passer à l'étape suivante, vous devrez vous débarrasser du premier des parents de Burns, Fu Manchu, un malsain mandarin moustachu.

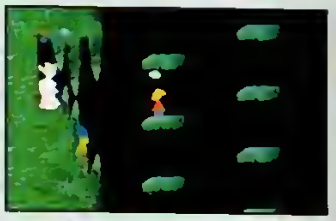

Fu Manchu Burns, et son pitoyable éventail.

Passage délicat. Il faut sauter sur la bulle et rebondir, avant qu'elle n'éclate.


L'abominable Burns des neiges. Évitez ses tirs et sautez-lui sur la tête.

Au pôle Nord, les choses se corsent. Beaucoup. Mais pourquoi faut-il que l'on glisse sur la glace ? Rhhhâât !!! Entre la caverne et la rivière gelée, vous aurez fort à faire pour conserver votre équilibre. Les plates-formes sont réduites, glissantes, et ne laissent absolument pas le droit à l'erreur. En plus, il vous faudra vous débarrasser de l'abominable Burns des neiges. Bon courage.

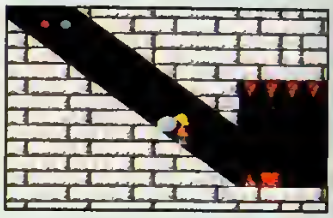
Troisième étape : l'Égypte. Et qui dit Égypte dit pyramides, vallée des Rois, et Sphinx. Bon sang, ce Burns est généreux. Il ne regarde pas à la dépense et vous fait tout visiter... au péril de votre vie. Si vous réussissez à vous sortir des pièges que recèlent tous ces endroits (et il y en a), vous aurez encore l'honneur et l'avantage de faire la connaissance de Ramsès Burns, sorti exprès de sa tombe pour vous faire plaisir. Alors, heureux ?

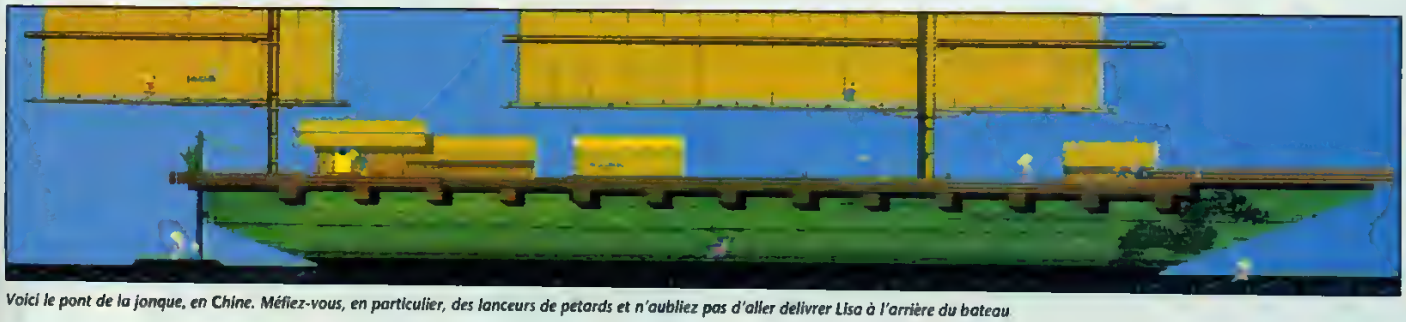

La montée sur ces plates-formes glissantes est des plus périlleuses.

Conserver son équilibre tout en évitant les ennemis, comme ce gros poisson, n'est pas toujours évident.

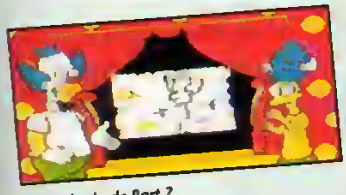
La grande pyramide. Bonjour les marches.

Dernière étape, Hollywood. Éric Von Burns, réalisateur de génie (il est l'auteur, entre autres, de l'inquiétant *Meurtres insoupçonnés*, du fameux *L'Assassin découpait dans le sens de la longueur* et de l'angoissant *20 cm de bon acier entre les côtes*), vous recevra dans ses studios d'enregistrement. Mais que Bart ne se laisse pas subju-

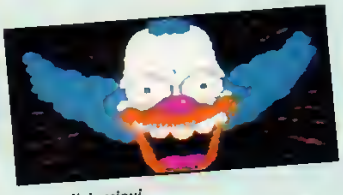

Il faut courir plus vite que ne roula la pierre. Pas facile.



Voici le pont de la jonque, en Chine. Méfiez-vous, en particulier, des lanceurs de pétards et n'oubliez pas d'aller délivrer Lisa à l'arrière du bateau.



Joli le dessin de Bart ?



Krusty, l'air réjoui.

Si vous perdez, Burns se frottera les mains.

guer par le strass et les paillettes. Cet endroit est au moins aussi dangereux que tous les autres.

BONUS, QUI VEUT DES BONUS ?

Pour vous aider, de nombreux objets sont disséminés sur les différents parcours que vous devez explorer. Heureusement, car sans eux, autant dire que vous êtes mort avant d'avoir commencé. Vous pourrez ainsi ramasser des figurines à l'effigie de Krusty, des sacs de pétards qui vous serviront de munitions, ou encore des bonus représentant Jebediah Springfield, le fondateur de votre ville. Ces dernières vous rendront, un court moment, invincible.

Mieux que tout cela, il y a également le bonus super héros qui transforme Bart en... **Bartman** ! Eh oui, avec ça, il peut voler et explorer des endroits autrement inaccessibles. Malheureusement, là encore, son effet ne dure pas très longtemps. Ce sont toujours les meilleures choses qui prennent fin le plus vite.

LES JEUX DE RÉFLEXION

Entrecoupant les phases d'arcade, les jeux de réflexion feront davantage appel à vos connaissances ou à votre sens de l'observation qu'à vos réflexes. Il en existe de cinq sortes :

L'igloo. Vous voyez trois igloos. Sous un des trois, on glisse un bonus Krusty et hop ! Ça se mélange à toute vitesse. À la fin, il faut que vous désigniez le bon igloo. Pourvu que vous fassiez un tout petit peu attention, ce jeu est très facile.

Les cartes. Seize cartes sont retournées faces cachées, et vous devez retrouver les huit paires. Vous avez le droit de vous tromper cinq fois, après il faut recommencer. Un bon exercice de mémoire.

Le puzzle. Une image divisée en quinze parties mélangées doit être remise en ordre. Classique, mais pas aussi simple qu'il n'y paraît.

Le Trivial Pursuit. Des questions, bien sûr, mais qui portent exclusivement sur les Simpsons. Il vous faudra bien connaître la série. Dommage que ce soit en anglais.

Le jackpot. Alignez trois têtes du même personnage et c'est gagné. Un peu de chance est indispensable.

C'EST RÉUSSI ?

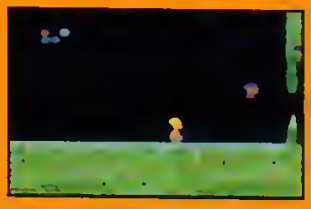
Eh bien, les Simpsons font un carton à la télé, il n'y a pas de raison pour que ce ne soit pas la même chose en jeu. Et on peut le dire, Bart vs The World est un jeu réussi. Sûr, il est difficile et bien prise de tête à certains moments, mais bon, on a rien sans rien (je sais, ça ne veut rien dire, mais j'aime bien l'expression). Et puis la réalisation de ce jeu est plutôt réussie. Bref, si vous aimez les Simpsons et bien vous prendre la tête, sachez que le monde vous attend. Alors assurez. ■

Chris, part à la conquête de nouveaux horizons (dans ses rêves).

De plus en plus dur. Les plates-formes s'enfoncent et il faut bien sauter.

N'AVEZ PAS PEUR, FONCEZ !

Dans la caverne de glace, n'hésitez pas à tomber dans ce fossé...



... vous y trouverez des bonus Bartman...

... qui vous permettront de récupérer pas mal de bonnes choses. Autant en profiter.

83%

BART VS THE WORLD

- Console : NES
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 82 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 83 %
- Difficulté : 96 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 79 %

A B C D E F

Le jeu de société préféré d'Oncle Picsou trouve encore le moyen de ramasser des thunes sur console vidéo. Beau sens du commerce !

Tiens, pour démentir ma réputation de débile profond (réputation totalement injustifiée, comme me le faisait remarquer hier mon psychiatre), j'ai envie de commencer par une petite note culturelle.

NOS AMIS LES LOSERS

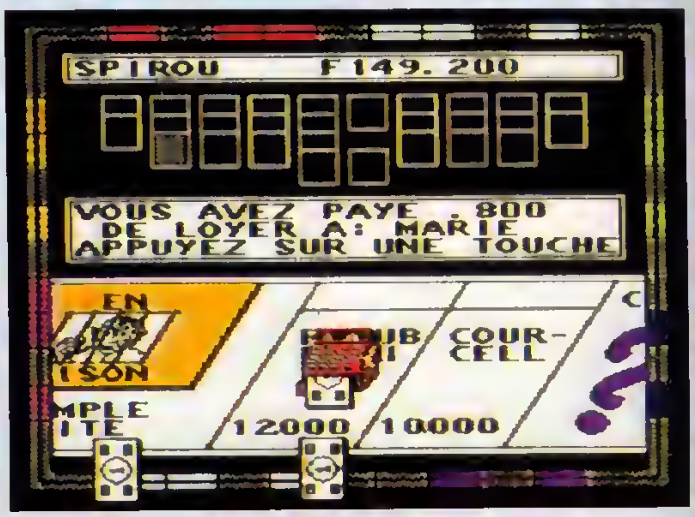
Saviez-vous que le Monopoly a été inventé dans les années 30 par un chômeur américain du nom de Charles D. Darrow ? Pour compenser son inactivité forcée, le brave homme avait eu l'idée géniale de créer ce jeu qui permet au plus pauvre des abonnés aux Restos du Cœur de se prendre pour Bernard Tapie. Malheureusement, ce cher Darrow (allez, appelons-le Charles. Tu ne m'en veux pas, Charles ?) devait précisément manquer un petit peu de sens des affaires puisqu'il vendit tous les droits du Monopoly à une société, les Parker Brothers, qui s'empressèrent de transformer les billets factices du jeu en paquets de dollars bien verts. Et le pauvre Charly ne toucha plus aucun droit sur l'idée la plus géniale de sa vie. Comme quoi on peut être pauvre, loser et n'avoir qu'une bonne idée dans sa vie. D'ailleurs, la même histoire est arrivée il y a quelques années à Crevette, qui avait inventé un jeu mettant en scène un plombier italien accompagné de son frère Lui... Mais je m'égare. Revenons à nos moutons, et plus précisément à Action Video Monopoly.

Ami lecteur, craqueras-tu pour la mythique rue de la Paix ?

PRENDS L'OSEILLE ET TIRE-TOI

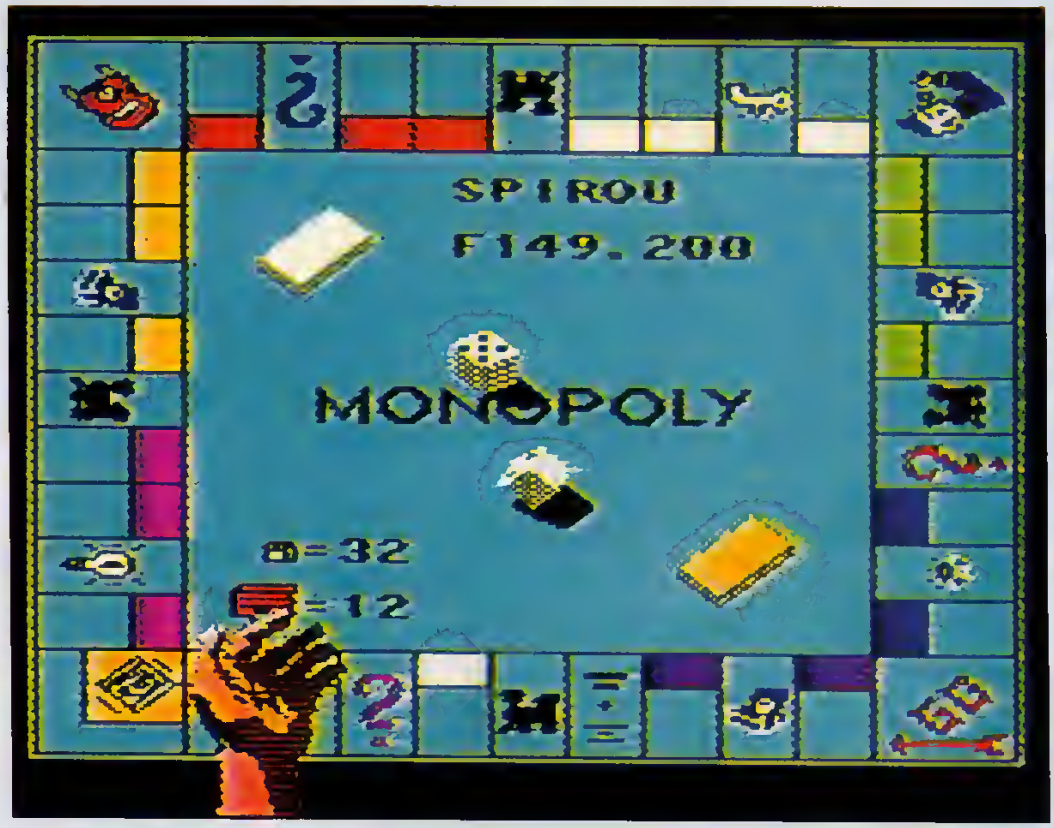
Ce jeu est donc l'adaptation officielle de... (hurlements de la foule en délire) Monopoly. On ne s'étonnera donc pas en constatant que les programmeurs ont réussi à intégrer dans cette cartouche toutes les règles du jeu mythique dont elle s'inspire : des enchères aux échanges de propriétés entre joueurs, en passant par l'immanquable case départ (« Je touche 20 000 F », me répond Chris dans un cri pavlovien. Merci, Chris !), tout y est ! Encore plus fort, il est possible d'opter pour une des huit parties préprogrammées, dans laquelle chaque joueur possède dès le départ une somme d'argent et des propriétés, ou de créer soi-même sa configuration de départ, en choisissant la somme d'argent, les terrains et les maisons attribués à chaque joueur.

Autre ajout par rapport à la version « carton », des musiques et des tonnes de petites anima-



Des petites animations viennent agrementer les événements.

La vente aux enchères, un grand moment d'engueulade.



Sympa, le lancer de dés.

tions durant la partie. Bon, c'est pas un shoot them up, mais c'est plutôt bien fait et cela égaie un jeu qui aurait pu paraître un peu statique autrement.

LE CASSE DU SIÈCLE

Le Monopoly traditionnel a au moins un point commun avec les Fest-Noz : il ne devient vraiment marrant qu'en nombre. Sur console, c'est plutôt l'inverse. À huit joueurs humains, Action Video Monopoly n'a, à mon humble avis, qu'un faible intérêt, si ce n'est de vous épargner le dilemme d'avoir à désigner quelqu'un pour accomplir la tâche ingrate du banquier (personnellement, je m'en moque, de toute façon, je pique dans la caisse). Par contre, seul ou en faible nombre, le problème est tout autre. Ici, la console apporte un très net « plus » puisqu'elle accepte de gérer jusqu'à huit joueurs et de recréer ainsi des vraies parties en groupe.

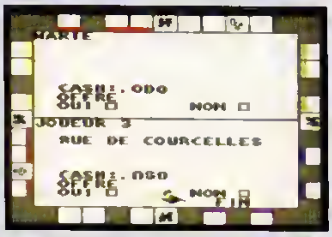
Finalement, malgré les a priori que l'on peut avoir vis-à-vis de ce genre de conversion, Action Video Monopoly réussit le pari de figurer parmi les très rares bonnes adaptations de jeu de société sur console. Mais dommage, vraiment, que le plaisir de jouer au Monopoly sur écran cathodique revienne si cher. À moins de crouler sous l'or ou d'être un fan total de ce jeu, je vous conseille d'essayer de l'acheter d'occase. ■

Iggy,
roi de la jungle financière.

Quatre des huit adversaires proposés par le programme.

Chaque joueur dispose d'un plan de forme différente.

Oh ! une Game Boy !



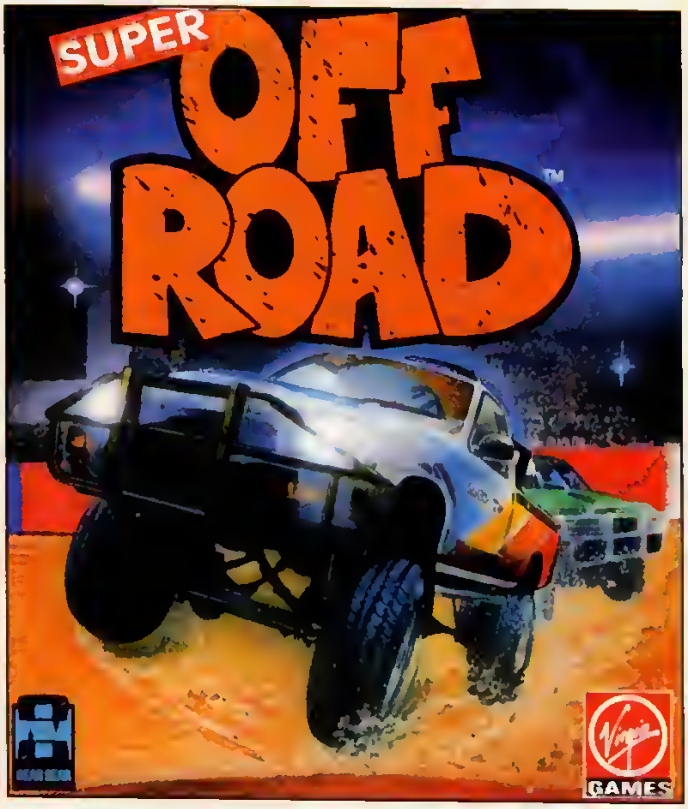
Il est même possible de faire des échanges entre les joueurs.

75%

MONOPOLY

- Console : NES
- Genre : jeu de société
- Graphisme : 70 %
- Animation : 66 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : très variable
- Durée de vie :
  65 % (seul)
  85 % (à plusieurs)
- Player fun : 70 %

A B C D E F



Moi, je veux bien gagner dans ces conditions.

Suite de notre cours : « Les économies faciles avec Iggy ». Aujourd'hui, je mets de côté des centaines de milliers de francs en achetant une Game Gear au lieu d'un pickup. Quel rusé, cet Iggy !

Chauffe Germaine ! La course a déjà commencé. « La course, quelle course ? », demande le retardaire en se ruant dans la salle (encore un ! Et en plus, c'est toujours le même. Je n'arriverai décidément jamais à commencer un test à l'heure dans ce canard !) Mais la course de pickup, abruti ! Si tu arrivais en même temps que les autres, aussi !

RETOUR VERS LA BOUE

Tu connais bien ce sport mécanique typiquement américain (non, je ne l'ai pas dit, j'ai seulement pensé « ... donc typiquement cul-terreux ») dans lequel s'affrontent des pickups customisés aux roues gigantesques. Ces courses se déroulent sur des circuits minuscules à même la terre dans lesquels il est possible de balancer son concurrent dans les barrières ou de lui bloquer lâchement la route dans un tournant. Eh bien ce sont ces courses folles que vise à reproduire Super Off Road. Tous les ingrédients du genre répondent à l'appel, de la pin-up aux mamelles plantureuses (oh ! excusez-moi, ça m'a échappé !) à la violence inhérente à ce type de compétition. Mes enfants, votre professeur s'est particulièrement éclaté avec l'inertie dans les tournants, désagréable au début mais tellement plus réaliste, le **booster** qui permet d'atteindre des méga vitesses de pointe dans les lignes droites (mais gare aux cirages !) et la petite boutique du mécano auprès duquel on peut améliorer son véhicule grâce au pécule gagné tout au long des courses.

SORTEZ EN SILENCE, SVP !

Chers élèves, je conclurai cette leçon en affirmant haut et fort que je suis très loin de partager l'avis de mon ami Wolfen sur Super Off Road. D'accord, la borne d'arcade dont est tiré ce jeu n'est plus toute jeune, mais on éprouve toujours autant de fun à jouer à cette simulation qui s'adapte à merveille aux capacités d'une portable 8 bits. D'autant que la conversion sur Game Gear a été réalisée avec soin, avec une attention particulière pour les graphismes, aussi fins que colorés. Bref, n'écoutez surtout pas les snobs, les pince-culs, et autres les amateurs de F1, plongez-vous dans les délices d'une bonne course les roues dans la boue. Sur Game Gear, c'est tellement bien. ■

De la boue, de l'eau, le commandant Cousteau ne serait pas dépaysé.

« Un virage mal négocié peut tout gâcher, Thierry. — Tout à fait, Jean-Paul. »

Iggy, aimerait bien avoir le nom du perturbateur.

Après chaque course, le pécule amassé permet d'améliorer sa voiture.

80%

SUPER OFF ROAD

- Console : GAME G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 84 %
- Animation : 70 %
- Son : 71 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 74 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F

COMPUSTORE Games

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel. Informations et renseignements : Télétexte NEWS. Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.

SUPER NES USA

Console SUPER NES + Péritel + transfo + 1 manette
990 F
Console avec 1 jeu au choix d'une valeur de 490 F
1490 F (fournie avec 2 manettes)

ACCESSOIRES	
Adaptateur universel US & Jap. 149 F ou 99 F avec 1 jeu acheté	
ASCII Pad	190 F
Dyna One	129 F
Super Advantage	390 F
Cable Péritel	190 F
Capcom CTICK US	690 F
Adaptateur secteur	179 F
Action replay pro	450 F
JEUX : Nouveautés ou autres titres (Tél.)	
Street Fighter II US	590 F
Super Star Wars Jap. (en US/Tél.)	590 F
Batman Return US/Jap.	490 F
Bull's VS Blaser US	490 F
Dragon's Lair US	490 F
Contrat 3	490 F
Super NBA basketball US	490 F
Jimmy Connors US	490 F
Amazing Tennis US	490 F
Wing Commander US	490 F
Blue Brother US	490 F
Ultima Prophet US	490 F
Tiinytoon Jap.	490 F
Best of the Best US	490 F
Magical Quest US	490 F
Road Runner US	490 F
Spiderman X Men US	490 F
Super Mario Kart US/Jap.	490 F
Axelay US ou Jap	490 F
Super Parodius Jap	490 F
Out of this World US	490 F
Dungeon Master US	550 F
Sim Earth US	550 F
Kawasaki Caribbean US	550 F
A.M Gladiators US	550 F
Ripkin Jr baseball US	490 F
Rushin Beat 2 Jap.	490 F
Ranema 1/2 n°2 Jap.	550 F
Fatal Fury US/Jap	550 F
Prinse of Persia US/Jap.	490 F
Super Combat Ribe US/Jap.	550 F
Super F1 Hero Jap	520 F
Tortue 4 US	490 F
Imperium US	450 F
Castel Vania 4 US	450 F
Volken Jap.	550 F
Joe et Mac 2 Jap	490 F
Alien 3 US	490 F
God's	490 F
Sonic Blastman Jap (dispo Tél.)	490 F
Alien vs Predatore Jap.	550 F
Human GP Jap	490 F
Jocky Crach (flipper) Jap.	520 F
Chester Chetah US	490 F
Super Tetris Jap.	550 F
Power Athlet Jap.	490 F
Phantasy Star 5 Jap	650 F
Volley ball twin Jap.	550 F
King of Rally Jap	550 F
Kiki-Kokoi Jap.	550 F

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité il est possible que nous recevions d'autres news ou annonces titres. Pour le savoir appelez nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent être modifiés vers présents en fonction des cours du change

MEGADRIVE

Console MEGADRIVE 1 manette + Sonic
990 F
Console MEGADRIVE 2 manettes + Sonic + Street or Rage
1290 F

ACCESSOIRES	
Pro 2	149 F
Arcade Power stick	349 F
Action replay pro	449 F
Competition pro	189 F
2 manettes infrarouge	449 F
JEUX	
Sonic 2	395 F
Street of Rage 2	449 F
Mickey et Donald	449 F
La Petite Sirène	395 F
Batman Return	449 F
Terminator 2	449 F
Road Rash 2	449 F
Talespin	395 F
Turtles Mutant (Jap. uniquement)	449 F
Monaco GP 2	449 F
Team USA	449 F
NHL PA hockey 93	395 F
LHX Attack Shopper	449 F
Captain America	449 F
Indiana Jones	449 F
Crue Ball	449 F
Global Gladiator	449 F
Alien 3	395 F
Terminator	395 F
Desert Strik	395 F
Olympic Gold	395 F
Centurion 2	395 F
Rompart	395 F
Cadash	395 F
Splater House 2	395 F
Aquobatic Game	395 F
Fatal Fury (fin février)	479 F

Pour les news ou autres titres à venir sur février appelez nous.

NEO GEO

Console + Péritel + transfo 1990 F
Console + jeu (valeur de 690 F)
2590 F

ACCESSOIRES	
Manette Neo Géo	390 F
Mémory card	190 F
JEUX	
Nom 75	690 F
Burning Fight	690 F
Alpha Mission 2	690 F
Magician Lard	690 F
Cyber LIP	690 F
Sengoku	690 F
Baseball 2020	690 F
Blue's Journey	690 F
Art of Fighting	1 490 F
Mutation Nation	1 490 F
Ninja Commando	1 490 F
View Point	1 490 F
Super Side Kick (football)	1 490 F
Last Ressort	1 490 F
Baseball Star 2	1 490 F
Fatal Fury	990 F
Robot Army	990 F
Eightman	990 F
Trash Rally	890 F

A paraître sous date précise en février ou mars 1993 Fatal Fury 2 (boxtson) Autres titres nous consulter

GAME GEAR

GAME GEAR + Sonic 2
1090 F
GAME GEAR + Sonic 2 + transfo
1190 F
GAME GEAR + Sonic 2 + Donald Duck + transfo
1290 F

ACCESSOIRES	
Loupe	139 F
Master Geor	149 F
Gear to Gear	99 F
Battery pack	349 F
Adaptateur secteur	99 F
Sacoche	199 F
JEUX	
Sonic 2	269 F
Prince of Persia	299 F
David Robinson	269 F
Alien 3	269 F
Tasmania	269 F
Senna GP	279 F
Wimbledon	259 F
Indiana Jones	269 F
Batman Returns	269 F
Space Invader	269 F
Spiderman	269 F
Terminator	269 F
Street of Rage	279 F
Shinobie 2	279 F
Vampire	279 F
Olympic Gold	269 F
Kick off	269 F

** Autres titres nous appeler*

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. Le lundi de 14 h 30 à 19 h 30. Métro et RER : GARE... Porte de Versailles ou de Sèvres.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO Geo ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

A REMPLIR (INDISPENSABLE)

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

QUELQUES INDICATIONS : *en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.*

P.O 02/93

Décidement, les Aliens qui naissent dans des chiens aiment bien se déplacer à quatre pattes.

Mais comment font-ils pour faire un jeu aussi quelconque à partir d'un film aussi bon ?

C'est désormais un rituel aussi bien rodé que les vœux du Président pour le nouvel an, les gros titres Sega font leur promenade de santé sur toutes les consoles du géant de l'arcade : Megadrive d'abord, Master System ensuite et Game Gear pour finir. Comme ses petits copains, Alien 3 finit donc sa ronde par une conversion sur la portable couleur.

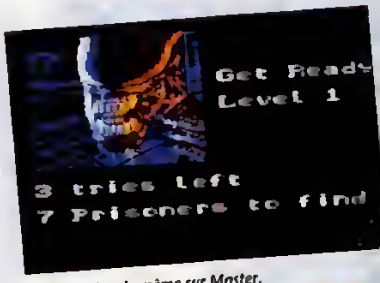
EXPLOSER DES ALIENS, C'EST UNE ROUTINE POUR ELLE

Mouais, à part ça, pas grand-chose à dire. Vous incarnez toujours Ripley, chargée de délivrer des humains pris en otage par les Aliens. Comme dans les autres versions, les immondes bestioles surgissent de partout mais Ripley dispose d'une batterie de flingues divers et variés pour se défendre dans cet univers hostile. Histoire de respecter un peu le film dont il s'inspire (parce que cent cinquante mille Aliens au mètre carré, ça ressemble plus à *Aliens* qu'à *Alien 3*, si mes souvenirs sont bons), notre Ripley doit donc délivrer tous les humains dans un temps limité, après quoi le bébé Alien qu'elle abrite naîtra.

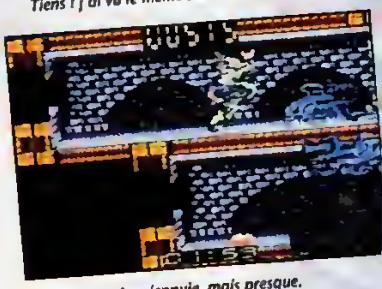
MORNE TEST

Le problème avec les tests Game Gear, c'est qu'on est fatalement amené à écrire à peu près la même chose que sur leur équivalent Master System. Alien 3 m'indiffère donc à peu près autant sur écran LCD que sur télé cathodique. L'ambiance glauque des trois films est toujours aussi bien respectée mais le jeu reste aussi bourrin et monotone. Pour les inconditionnels uniquement. ■

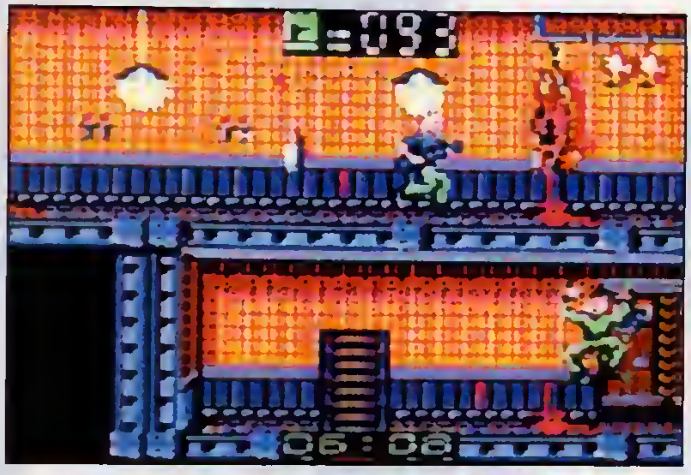
Iggy, cherche à adopter un Alien, trois ans d'âge, 10 000 km, peu servi.



Tiens ! j'ai vu le même sur Master.



C'est pas que je m'ennuie, mais presque.



Un lieu qui fleure bon la joie de vivre.

69%

ALIEN 3

- Console : GAME G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 70 %
- Son : 66 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 76 %
- Player fun : 50 %

A B C D E F

Chouette un fouet. Grouille, Indy ! T'as plus que 34 secondes pour en finir avec le train !

Dans le temps, il avait écumé la Master S. Le mois dernier, il trônait sur Mega D. Et aujourd'hui : le voili le voilà sur la petite Game Gear.

Mais si, vous l'avez tous reconnu... C'est Indy qui nous revient ! Pour son troisième passage chez Sega, Indiana Jones s'essouffle un peu. Disons que la version Game Gear ressemble beaucoup trop à la version Master System. À par cela, le jeu est toujours aussi difficile. Aller chercher la croix de Coronado sans perdre la moindre vie relève de l'exploit. D'ailleurs, il faut une sacrée dose de patience pour pour ne pas envoyer la portable par la fenêtre lorsque Indy se cogne pour la énième fois aux stalactites, rate une corde ou tombe à l'eau. Pour réussir la dernière croisade, croyez-moi, il faut être au meilleur de sa forme physique (et morale), et surtout avoir l'œil, au pixel près (la loupe est fortement recommandée) !

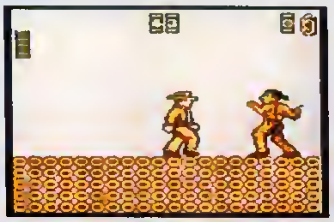
INDY : LE RE-RETOUR

Sinon, l'aventure c'est l'aventure... Avant de retrouver son papounet, Indy doit impérativement faire le plein d'objets assez divers mais extrêmement précieux. La fameuse croix de Coronado au niveau 1, le bouclier du Graal au niveau 3, le journal du Graal (et ses fameuses petites annonces) au niveau 5, enfin le Graal : but ultime de l'aventure au niveau 6. Autant vous dire que lorsque vous tiendrez le Graal entre vos mains, prenez quelques jours de vacances avec papounet Sean (voir le film), parce que ça fait quelques mois qu'il vous attend.

TOUS CONTRE LUI

Les cow-boys, les indiens, les dresseurs de chevaux, les cornes de rhinos, les girafes, les boules de feu, les rats et enfin les pendules sont vos pires ennemis. Si pour les trois premiers il suffit d'un coup de poing ou d'un coup de fouet pour les anéantir, pour les autres, il vaut mieux passer son chemin. N'abusez pas du fouet, c'est la seule arme dont dispose Indy. D'ailleurs, chez US Gold, ils ont décidé une fois pour toutes qu'un fouet s'autodétruit au cinquième coup. Sympa, merci pour nous ! Alors utilisez d'abord la ruse. Indy and the Last Crusade devrait intéresser surtout les fans du film et peut-être aussi les dingues de la difficulté sur petit écran ! Bref, il y a des jeux autrement plus intéressants sur Game Gear. ■

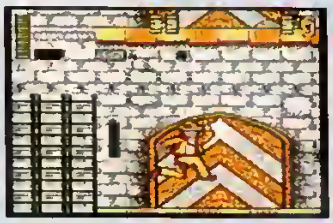
Dark Vador



En balade sur le toit d'un wagon, Indy tombe nez à nez avec Geronima. Que croyez-vous qu'il arriva ? Je préfère me taire.

Tarzan/Indy, même combat. Mais foi de Vador, le plus fort en grimpette de corde, c'est pas forcément l'homme au feutre !

Celui-là, je me le fais. Manque de boi, le coup de fouet arrive après la baile. Maman, j'ai mal !



C'est dans ce château que mon papa est prisonnier. Tu as raison, Indy, mais c'est de l'autre côté qu'il faut aller ! Gloups !

60%

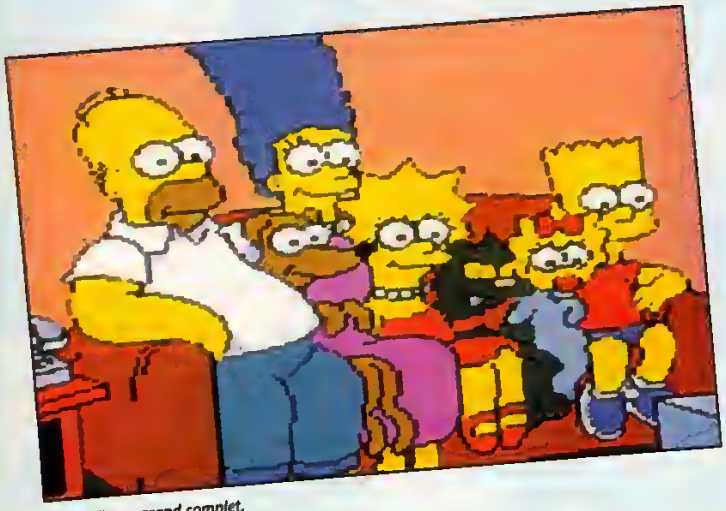
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

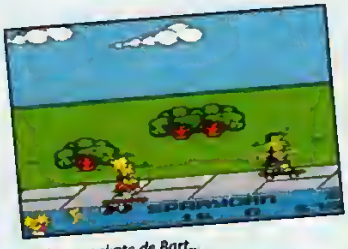
- Console : GAME G.
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 75 %
- Animation : 75 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 99 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 50 %

A B C D E F

Décidément, l'affrontement entre Bart et les mutants extraterrestres aura fait le tour du monde des consoles. Le jeu débarque cette fois, et pour le meilleur, sur la portable Sega.

Bart VS the Space Mutants est un jeu d'arcade-réflexion. C'est-à-dire que si l'on s'y amuse, on s'y triture aussi grandement les neurones. Une chose qui s'accommode particulièrement bien à la Game Gear, console que l'on peut trimbaler un peu partout avec soi. Dans le train, le métro, perdu dans une file d'attente, le joueur aura ainsi tout le temps de s'attarder sur le nombre incalculable de problèmes et d'astuces (a priori) insolvables proposés par le jeu.


La famille au grand complet.


Le fameux skate de Bart..

Les Aliens prêts à fabriquer leur arme diabolique...

Évitez les extraterrestres.

SI VOUS AVEZ RATÉ LE DÉBUT...

Les fidèles de *Player One* connaissent probablement sur le bout des doigts le scénario et le fonctionnement du jeu. Mais pour les autres, novices ou nouveaux arrivants, replongeons-nous dans la trame délirante d'un jeu d'une fidélité exemplaire à l'esprit de la série (qui passe en ce moment le dimanche après-midi sur France 3). Des mutants maléfiques ont envahi la ville de Springfield. Ils comptent fabriquer une arme suprême à base de divers ingrédients loufoques. Chaque niveau a son ingrédient. À vous de trouver comment contrecarrer leurs plans....

CHAPEAUX, BALLONS ET OBJETS MAUVES

Ainsi, dans le premier niveau, Bart devra repeindre tous les objets de couleur mauve à l'aide d'une bombe de peinture rouge. Et ce, afin d'empêcher les vilains Aliens d'utiliser cette couleur maléfique. Évidemment, il faudra ruser à tout bout de sprite, utiliser divers objets achetés en route et même faire un petit tour de skate en zigzaguant entre les extraterrestres. Ce sont les chapeaux qu'il faut ramasser au deuxième niveau, suivis des ballons dans le fabuleux monde de la fête foraine, des signes de sortie dans le musée, puis des barres nucléaires au dernier niveau.

PAS ÉVIDENT DU TOUT...

Mais alors vraiment pas du tout. Certains objets semblent inaccessibles, la maîtrise des supersauts et de la course vont rendre fou les plus tenaces d'entre vous, les passages plate-forme sont d'une difficulté terrifiante et je peux vous assurer que vous en aurez pour votre argent pour ce qui est de la durée de vie de ce jeu bien réalisé, rapide, beau, intelligent et beaucoup plus ergonomique que dans sa version Master System. ■

Matt Murdock

87%

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

- Console : GAME G.
- Genre : action/réflexion
- Graphisme : 87 %
- Animation : 85 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 82 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 93 %
- Player fun : 89 %

A B C D E F

3615

LE MINITEL DU PREMIER MAGAZINE
DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

GAGNEZ
un walkman, un lecteur CD portable, un agenda électronique, ...,
des jeux de Scrabble, ...,
des points cadeaux,
des pin's Sam Player
et des abonnements
à *Player One**.

TOUS LES MOIS, UN GIGA SONDAGE !

LE 3615 PLAYER ONE RESTE À VOTRE ÉCOUTE !

Le sondage lecteur permanent vous permet de donner votre avis 24 h/24 sur votre magazine.
Réactions, remarques, critiques, souhaits,
...VOS AVIS NOUS INTÉRESSENT !

3615 PLAYER ONE, C'EST AUSSI :

- des trucs, des astuces et des solutions pour tous vos jeux ;
- des dialogues avec vos journalistes ;
- des heures de connexion gratuites et de nombreux cadeaux à gagner ;
- des petites annonces et des infos sur les consoles et sur les jeux.

* Tous les mois 5 abonnements à *Player One* sont à gagner par tirage au sort.

Quand les Japonais nous pondent un shoot them up fou, fou, fou.

Ça faisait déjà un bon bout de temps qu'on le supputait à *Player* : les Japonais sont barges, mais alors barges... « Le Collège fou, fou, fou », « Ranma 1/2 », les mangas qui circulent là-bas, les gadgets à ne plus savoir qu'en faire forment autant de preuves des ravages incurables du saké sur les esprits nippons. Maintenant, c'est au tour des jeux vidéo de tomber sur la tête. Voici God Empire, le jeu à côté duquel Parodius semble aussi austère qu'un traité de philosophie hégélienne.

C'EST LA MÉGA-HALLU, T'VOIS

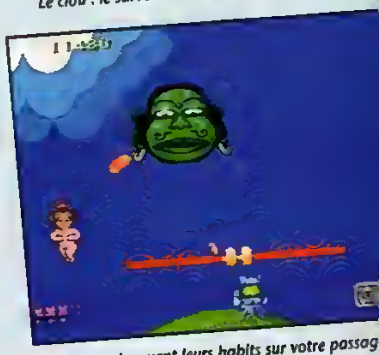
God Empire, c'est le méga-cocktail : des ennemis délirants, un héros volant qui ressemble à un chat dégénéré, des décors surréalistes greffés sur un shoot them up classique type Star Parodia. Saupoudrez le tout avec un brin de sexe (eh oui ! les Nippons sont aussi des obsédés sexuels) et un climat de folie. Vous voilà aux commandes du shoot them up le plus dingue jamais inventé. Halluciné, vous passerez de scènes délirantes en scènes délirantes, affrontant le dragon de Shanghaï, passant au-dessus d'une gigantesque minette en train de se faire bronzer, détruisant une espèce de samouraï assez grotesque...

GRANDE INNOVATION : LE JEU CD PLUS COURT QUE LE JEU CARTOUCHE

Pour vous donner une idée du non-sens qui règne dans ce soft, le second parcours (car il faut vaincre deux fois le boss final pour gagner) utilise des couleurs volontairement hideuses et propose des tas de détails délirants : la fille du niveau 2 a par exemple profité de l'occasion pour enlever le haut. God Empire, ou le mauvais goût fait jeu vidéo : on déteste ou on aime mais personne ne restera indifférent. Malheureusement, que l'on soit fasciné par le Levant ou non, je vois mal comment on pourrait ne pas râler en voyant la brièveté du jeu. Quatre niveaux seulement sur un CD-Rom, moi, j'appelle ça de l'arnaque. À voir donc, par curiosité, mais surtout à ne pas acheter. ■

Iggy, perplexe.

Le clou : le survol de la belle baigneuse.


Les geishas larguent leurs habits sur votre passag

Oh ! la belle blonde !

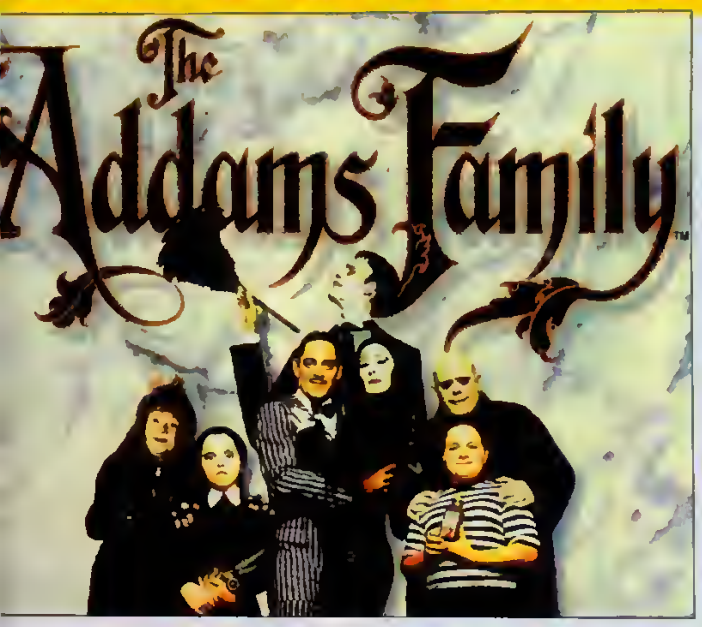
Les trois boss se mutent en especes de Frankenstein lors du second passage.

55%

GOD EMPIRE

- Console : SUPER CD-ROM
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 75 %
- Animation : 77 %
- Son : 83 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 50 %
- Player fun : 86 %

A B C D E F



Les membres de la famille la plus grave ayant jamais existé nous reviennent dans une version CD. Chouette, non ?

Il n'est plus besoin, je présume, de vous présenter la famille Addams. Leurs célèbres aventures, que vous avez pu suivre à la télé ou au cinéma, vous ont sans doute déjà permis de juger du **niveau intellectuel** de celles-ci. Bon, c'est pas très instructif, c'est vrai, mais c'est divertissant. Et c'est ça qui compte.

QUAND ON VEUT ON PEUT

Ce qu'il y a de bien avec un CD, c'est que l'on peut mettre plein de choses dessus. Avec plus de 500 Mo, les rêves les plus fous des programmeurs peuvent prendre forme. Ils ont toute la place qu'il leur faut pour ça. Alors pourquoi, je vous le demande, pourquoi ce qui pourrait être un rêve se révèle en fin de compte un cauchemar ? Encore une fois, pourquoi ?

Tout commença de la meilleure des façons qui soit, pourtant. La musique **originale** du film vous accueille d'agréable façon. Et une image digitalisée du plus bel effet, avec des voix d'acteurs (en anglais) pour l'accompagner, vient ajouter encore un peu de baume à votre cœur déjà quasiment conquis. Puis arrive le jeu.

Des images de toute beaute agrementent le jeu. Un des rares points positifs.

ILS NE SE SONT PAS FOULÉS

Euh ! pardon, c'est la version CD-Rom NEC que j'avais demandée ? Ah bon, c'est celle-là ? Étonnant... Hum ! alors effectivement, vous dirigez bien Gomez. Armé d'un simple **parapluie**, vous déambulez dans les différentes pièces de votre maison, qui s'avère tenir davantage de l'hôtel particulier que du simple studio, et vous devez prendre garde à tous les objets, à tous les êtres plus ou moins identifiables qui vous agressent. Pour les contrer, vous pouvez lestement sauter, ou vous servir de votre parapluie dont les tirs sont **meurtriers** (normal), pour les anéantir. Et puis c'est à peu près tout.

Tiens, une NES.

Queiquefois, les monstres ont tout de même de la gueule.

Bien sûr, il y a aussi de la réflexion dans ce jeu. Par exemple, au début, vous ne pouvez ouvrir que les portes surmontées d'un **joyau** rouge. Et puis après vous entrez en possession d'une clé jaune, et vous pouvez ouvrir les portes jaunes. Bah quoi, il fallait vraiment y penser.

Bon, alors soyons intransigeants. Le CD c'est super cool, mais quand il ne sert qu'à mettre quelques très jolies images et de bonnes **musiques**, c'est pas assez. Parce qu'il faut bien l'avouer, le jeu Addams Family que j'ai là sous les yeux est vraiment « craignos ». À la limite on pourrait quasiment dire que ce jeu est une daube infâme. C'est peut-être pas très gentil mais c'est vrai. ■

Pose esthétique et athlétique pour sculpture narcissique.

Chris, dira toujours toute la Vérité.

27%

THE ADDAMS FAMILY

- Console : CD-ROM NEC
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 50 %
- Animation : 45 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 30 %
- Player fun : 12 %

A B C D E F

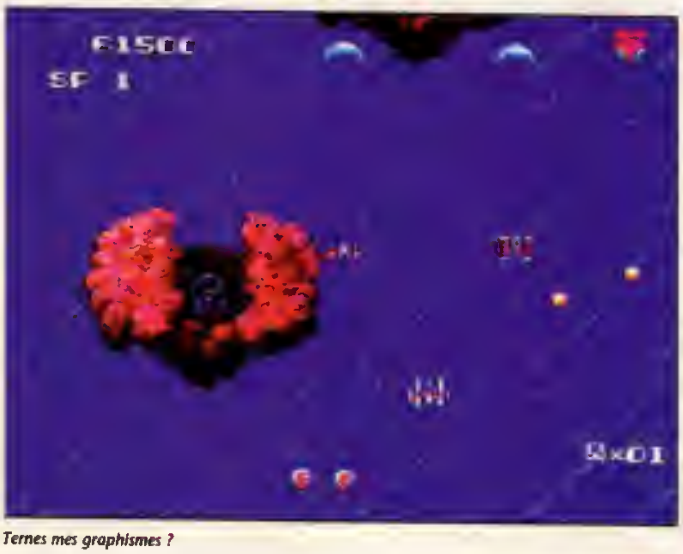
Comme dans Gunhed, un mode vous demande de faire le maximum de points en un temps limité.

Il est interdit de s'endormir aux commandes.

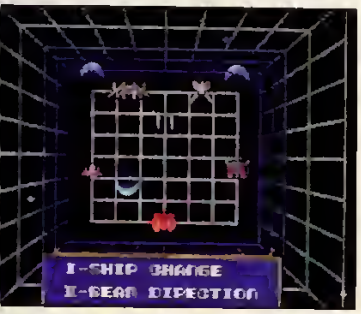
La production de shoot them up, encore et toujours une grande spécialité de la Core, s'est presque intégralement déplacée vers le Super CD-Rom. Parfois pourtant, un éditeur plein de bonne volonté sort encore un jeu de tir destiné à servir de pâture à ceux qui n'ont pas franchi le pas du CD et aux possesseurs de GT. Le résultat donne aussi bien PC Kid III que... Terra Cresta II.

FILS DE TON PÈRE, VA

Terra Cresta ne doit pas vous dire grand-chose. Seuls quelques vieux routards du pixel se souviennent encore de cette borne d'arcade ancestrale, sortie au début des années 80. De toute façon, cela n'a pas grande importance puisque, mis à part le scrolling vertical et le but (« Ah ! que je tire ! »), cette suite ne présente aucune similitude avec son prédécesseur. Il s'agit d'un shoot them up tout ce qu'il y a de plus banal qui n'offre qu'une seule nouveauté : vous permettre de récupérer des vaisseaux d'escorte destinés à renforcer votre puissance de tir. L'aspect le plus sympa de cette option est que vous pouvez choisir, au début du niveau, le nombre et la formation des chasseurs de votre escadrille. De même en cours de jeu, rien ne vous empêche de regrouper tous vos vaisseaux en un seul pour obtenir un tir plus puissant.



Ternes mes graphismes ?



Début de niveau, choisissez la formation et le type de tir.

ET À PART ÇA ?

Oui, c'est vrai ça, à part ça ? A part ça pas grand-chose. La réalisation est à l'image du reste du jeu, pas nulle mais sans grand éclat. Moyenne quoi, avec une note défavorable pour les graphismes vraiment trop quelconques. La jouabilité sort un peu du lot puisqu'elle est excellente : mais c'est le cas des trois quarts des shoot them up de la Core. D'ailleurs, je me demande bien pourquoi je perds mon temps et mon papier à m'étendre si longtemps sur Terra Cresta II. Cette cartouche moyenne, désespérément moyenne, ne déclenche ni enthousiasme ni haine, juste de l'indifférence. Un peu gênant pour un jeu dont la principale vertu devrait justement être de vous défouler en jouant. ■

Iggy, dans le bras de Morphée.

60%

TERRA CRESTA II

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 63 %
- Animation : 68 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 84 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 78 %
- Player fun : 40 %

A B C D E F

GRAND CONCOURS

et

LES LOTS
1er PRIX :
1 console 16 bits* avec un jeu + 1 jeu supplémentaire à choisir parmi le catalogue SCORE GAMES
2e PRIX :
1 console 16 bits* avec 1 jeu
3e PRIX :
1 console 8 bits* avec 1 jeu

GAGNEZ DES CONSOLES DES JEUX DES BONS D'ACHAT...

LES LOTS (suite)
4e PRIX :
1 console portable monochrome
DU 5e AU 10e PRIX :
1 bon d'achat SCORE GAMES de 200 F
DU 11e AU 20e PRIX :
1 T-Shirt SCORE GAMES
DU 21e AU 40e PRIX :
1 pin's SCORE GAMES

LES QUESTIONS

1. Quel est le prix du jeu d'occasion le moins cher sur Master System ?
a. 79 F
b. 99 F
c. 109 F

2. Une Mega Drive d'occasion avec Sonic coûte :
a. 899 F
b. 649 F
c. 349 F

3. Combien y-a-t-il de jeux disponibles dans le magasin SCORE GAMES ?
a. plus de 3 500 jeux
b. plus de 5 500 jeux
c. plus de 7 500 jeux

4. Pendant combien d'heures le magasin SCORE GAMES est-il ouvert le mardi ?
a. pendant 8 heures
b. pendant 9 heures 30 minutes
c. pendant 11 heures

5. Si vous commandez des jeux par correspondance à SCORE GAMES, vous êtes livrés en :
a. 48 heures
b. 1 semaine
c. 1 mois

*N'oubliez pas de préciser la marque de la console sur votre bulletin réponse (Nintendo, Sega).

Adressez vos réponses sur le 3615 PLAYER ONE ou sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à Média Système Édition - PLAYER ONE Concours SCORE GAMES 19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex

Date limite de participation 15 mars 1993 - Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

« Il est beau mon vaisseau, il est beau ! Qui veut s'attaquer à mon beau vaisseau ? Un par un, s'il vous plaît. Non, pas tous en même temps, j'ai dit un par... Attention ! Arghhh !!! »

Nous voilà, adorées lectrices (c'est décidé, je ne m'occupe plus que des filles), encore devant un shoot them up. Dire que le scénario qui sert de prétexte à cette confrontation ludiquo-stellaire est sans intérêt tient d'une lapalissade. Un point commun à nombre de jeux, remarquez. Mais cessons de parler pour ne rien dire et passons à la suite du test.

LA SUITE

Devant vos grands yeux ébahis par tant d'audace, j'innove hardiment en vous proposant un des tests les plus courts et les plus originaux de l'histoire de *Player One*. Parce que, il faut bien le dire, il est irréfutablement inutile de s'étendre beaucoup sur un jeu comme celui-ci. Je vous en donne ainsi la définition et puis basta. Ça fera plus de photos et mon test sera comme ça beaucoup plus joli que tous les autres. Na !

C'EST DANS LE DICO ?

« NAXAR n.m. : jeu de vaisseau classique où différentes options, qui visent le plus souvent à améliorer l'armement de votre engin, sont disponibles à tout moment. Ni très bon, ni franchement mauvais, ce shoot them up est néanmoins susceptible de plaire aux inconditionnels du genre. Son principal point fort, c'est qu'à aucun moment le jeu ne souffre du moindre ralentissement. Il est toutefois regrettable que, Naxar ayant été développé sur CD-Rom, un soin plus grand n'ait pas été apporté à la réalisation de ce soft. En effet, on aurait très bien pu le faire tenir sur une cartouche. »

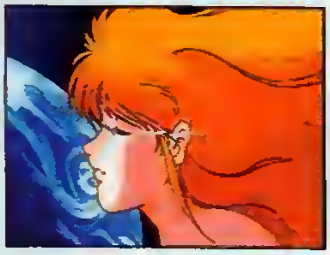
Voilà, c'est concis, précis, et tout le monde est content. Terminé le temps des bavardages inutiles. ■

Chris, innovateur (ou bien a tort ?).

Il commence a y avoir un petit peu de monde.

Lui, il est franchement difficile à passer.

Vaila un de ces vaisseaux communément appelés boss.


« Don't you cry, tonight, i still love you, baby... »

Il a tout du vilain méchant, lui. Surtout au niveau des yeux, perdus dans la noirceur du visage.

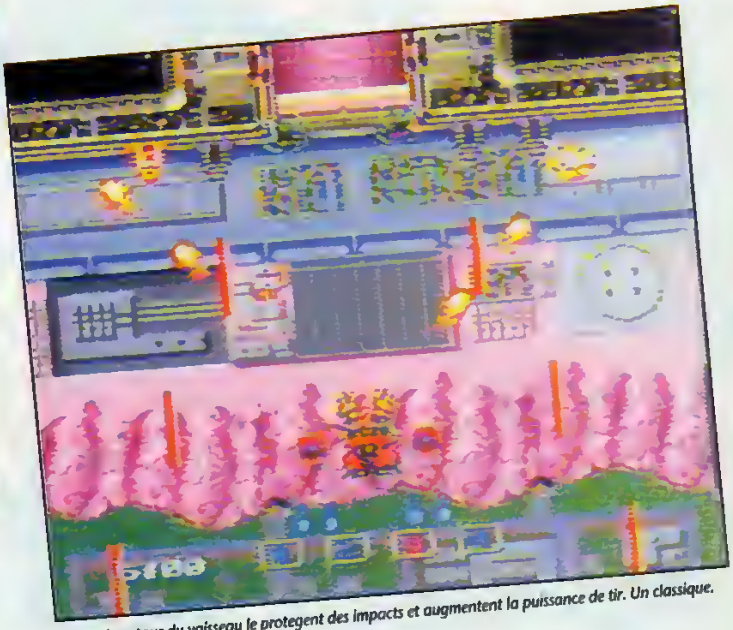
Y'a de ces engins dans l'espace, quand même..

70%

NAXAR

- Console : NEC SUPER CD-ROM
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 98 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 68 %
- Player fun : 75 %

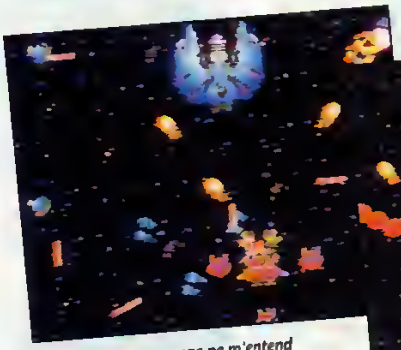
A B C ■ E F


Des pods autour du vaisseau le protegent des impacts et augmentent la puissance de tir. Un classique.

Quoi ! Qu'entends-je ? Chris a décidé d'écrire le test le plus court de l'histoire de *Player* ? Et pourquoi serait-il seul à rentrer dans *Le Livre des Records* ? Gracieusement pour vous, amis lecteurs, voici le premier test télégraphique.

Émetteur : Iggy.
Destinataire : lecteurs (adorés) de *Player*.
Contenu : 600 caractères.

Histoire — stop — Image Fight sorti il y a quelques années en cartouche — stop — jeu pas trop mal fait mais sans grande personnalité — stop — aujourd'hui, Image Fight II sort sur CD-Rom — stop.


Dans l'espace, personne ne m'entend bailler. Heureusement !

Ouais, ben c'est un shoot them up.

Ils ont quand même pensé à mettre des dessins animés.

BIP BIP !

Rebelotte — stop — shoot them up plutôt bien fait mais classique — stop — trop classique même — stop — fade — stop — dessins animés et superbe bande sonore — stop — mais à part ça, n'exploite pas le CD-Rom — stop — j'en ai assez de voir des jeux CD qui pourraient tourner sur cartouche — stop — et, en plus, je hais les softs produits à la chaîne — stop — moi j'aime la qualité artisanale — stop — a tchao bonsoir — stop — fin de transmission. ■

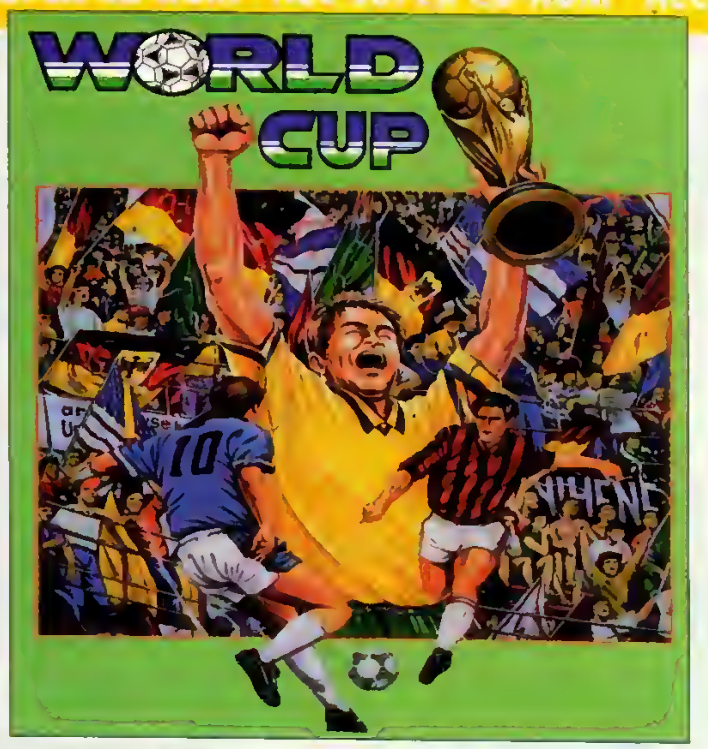
Iggy, fera un concours du test le plus long la prochaine fois (et se fera moins engueuler par Pedro).

58%

IMAGE FIGHT II

- Console : NEC SUPER CD-ROM
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 70 %
- Animation : 70 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 50 %

A B C D E F



Un jeu de foot sur CD-Rom qui n'a de super que l'adjectif dans le titre...

Petit historique : il existe, sur NEC, un jeu de foot ayant pour nom Formation Soccer, sorti voilà plus de deux ans. Depuis, plus aucun autre jeu de foot ne lui est arrivé à la cheville. Petit cours technique : un CD-Rom est l'équivalent théorique de plusieurs centaines de cartouches, ce qui laisse espérer les softs les plus réussis et les plus travaillés possible. Petit constat : nombre d'éditeurs sortent des jeux sur CD-Rom pour faire beau.

IMPRESSIONNANT...

C'est marrant, mais il y a des jeux, comme ça, que l'on déteste au premier regard. Et autant vous dire que World Cup Super Soccer, quand je l'ai vu la première fois, je l'ai franchement abhorré et haï au plus haut point. C'est un jeu CD-Rom, ça ? Au secours !

Bon, d'accord, j'exagère peut-être un peu. Mais pas beaucoup, parole de moine bénédictin (comment ? Si, je l'ai été... Dans une vie antérieure peut-être, mais j'ai oublié). Et puis après coup, et en y jouant un bon moment (au début je me suis forcé, je vous assure), j'ai bien dû avouer que le constat n'était pas totalement noir. Tout juste gris foncé, en fait.

... MAIS ALORS, DANS QUEL SENS ?

Bon, l'avant-match vous propose tout un tas d'options, pour déterminer, entre autres, si vous souhaitez jouer seul contre l'ordinateur ou face à un autre joueur, ou encore si vous désirez participer à un match amical ou au championnat du monde.

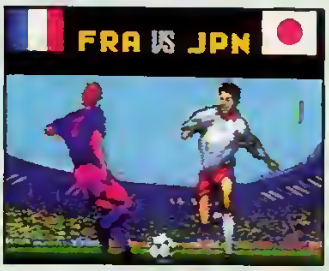
Une fois ces premiers paramètres réglés, les actions possibles sur le terrain sont des plus classiques : tirs à ras de terre, passes lobées ou tacles sont réalisables. Pour faire plus classe, vous pouvez également effectuer des têtes ou des retournés.

Pas si mal, tout ça, me direz-vous. Oui, bien sûr, mais le gros hic se situe en fait au niveau de la jouabilité. Elle n'est pas complètement mauvaise mais elle est loin d'être géniale et on n'a vraiment pas l'impression de se retrouver face à une simulation. Et c'est bien dommage. De plus, la réalisation de ce jeu est déplorable. Les graphismes, en particulier, sont franchement minables. Il n'y a guère que les musiques qui soient vraiment réussies, ce qui est malheureusement le cas de trop de jeux CD-Rom. ■

Chris, aime les maux morts.

Jolie mi-temps.

Les pénaltys. Un homme seul face à un ballon...



Un match qui ne se déroulera sans doute jamais.

But !!!

55%

WORLD CUP SUPER SOCCER

- Console : NEC SUPER CD-ROM
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 38 %
- Animation : 80 %
- Son : 97 %
- Jouabilité : 68 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 70 %
- Player fun : 50 %

A B C D E F

ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70%

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 5500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 2000 NOUVEAUTES

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
GAME-GEAR avec COLUMNS * 995 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC * 649 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) 79 F
MANETTE PRO 2 125 F ACTION REPLAY PRO 499 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

DJ BOY	89 F	CRACK DOWN	149 F
PAPERBOY	89 F	RAMBO III	149 F
SHADOW DANCER	89 F	DICK TRACY	159 F
MERCS	99 F	WORLD CUP ITALIA	179 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

KUNG FU KID	79 F
TENNIS ACE	99 F
SHINOBI	149 F

REMISE* 25 %
*du 19 au 28 février sauf promotions

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)
GAMEBOY avec TETRIS * 349 F

NES (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE DE BASE* 290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	99 F
BLACK MANTA	129 F
SILENT SERVICE	149 F

REMISE* 25 % sur jeux USA

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)
ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES 99 F

MARIO KART	329 F	ROAD RUNNER	399 F
AXELAY	399 F	MAGICAL QUEST	419 F
ANOTHER WORLD	399 F	STAR WARS	419 F
JIMMY CONNORS	399 F	TINY TOON	419 F

CONSOLE SUPER NINTENDO Française 690 F garantie 1 an

* CONSOLE D'OCCASION

CONSOLE NEC COREGRAFX II* avec 1 jeu **499 F**
PC ENGINE GT TURBO* avec 1 jeu **995 F**
+ 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
REMISE* 25 %

NEO-GEO

(+ DE 50 JEUX DISPO.)
MANETTE 399 F
CONSOLE (NEUVE) 1990 F
avec 1 jeu 2490 F
MEMORY CARD 199 F

Exemple de prix :

	NEUF	OCCASION
FATAL FURY	990 F	590 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
SUPER SIDEKICKS	1490 F	1190 F
VIEW POINT	1490 F	1190 F

LYNX ATARI + DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE **129 F**

Avec notre **CARTE DE FIDELITE**, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

Vente par correspondance - 48 H COLISSIMO

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎(1) 43.290.290+

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Rachète **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux sur :

•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD
•GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

et échange vos consoles et jeux sur :

•N.E.S •MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC

(voir modalités au magasin)

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

RC : Paris B 385 215 603

BON DE COMMANDE EXPRESS: A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑ N°

Date expiration : . . / . .

Signature .....

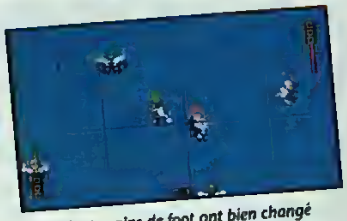
Offre dans la limite des stocks disponibles.

PLAYER 02/93

Buuuut !

Si une partie de foot US vous semble à peu près aussi calme qu'un épisode de *La Petite Maison dans la prairie*, changez donc d'époque. Le speedball, c'est pas un sport de gonzesse, ça !

Comme son camarade Xenon 2, Speedball 2 aura suivi l'itinéraire commercial le plus tordu que j'ai jamais vu. Sortis il y a environ deux ans sous la marque Mirrorsoft, ces deux jeux avaient connu une carrière météorite, pour cause de faillite de leur éditeur. Si les choses s'étaient arrêtées là, je n'aurais aucune raison de vous en parler. Seulement, Virgin, voyant ces deux belles cartouches orphelines, se décida à les adopter (ou, variante moins poétique, se dit qu'il y avait encore de l'argent à gagner avec des cartouches qui n'avaient fait qu'une apparition éclair en magasin) et nous promettait leur sortie depuis plus de six mois. Si ce fut rapidement chose faite pour Xenon, dit le shoot them up le plus poussif du monde occidental (était-ce vraiment la peine ?), le meilleur des deux, se faisait désespéremment attendre. Jusqu'à aujourd'hui.


Tiens, les terrains de foot ont bien changé depuis ma jeunesse.

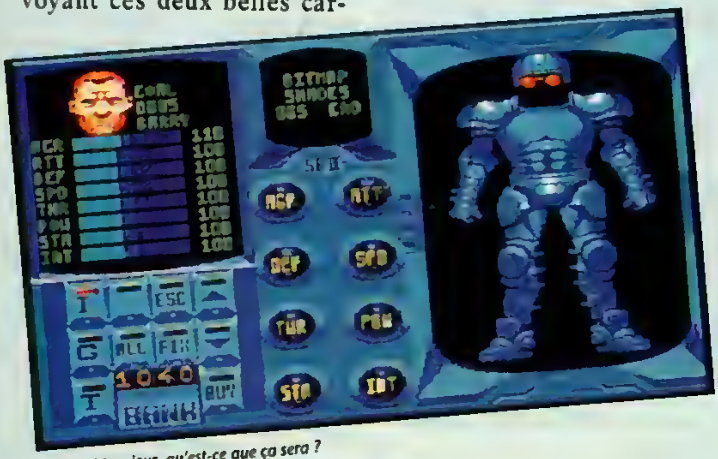
C'EST LA BEAUTÉ DU SPORT, JEAN-PAUL !

En 2100, un jeu fait fureur : le speedball. Lointain cousin du foot, le speedball se pratique entre joueurs équipés comme des gladiateurs. Et pour cause : ici, tous les coups sont permis. Pour vous donner une idée de l'ambiance, on gagne autant de points en défonçant à mort un joueur ennemi qu'en marquant un but. Bonne ambiance sur le terrain ! Des bonus disséminés sur le terrain permettront à vos joueurs d'acquérir davantage de puissance, de se régénérer, de devenir plus intelligent (ah bon ?) etc.

BRUT DE GNON

Inutile de vous préciser que Speedball 2 fait peu appel à la stratégie : seule la sélection et l'équipement des joueurs au début des parties vous demanderont de faire fonctionner vos cellules grises. Pour le reste, on nage en pleine barbarie. Et c'est justement cette sauvagerie qui fait tout le charme de Speedball 2. Loin, très loin de l'insipide Xenon 2, Speedall propose des parties merveilleusement défoulantes qui deviennent carrément dantesques à deux. Un plaisir de jeu renforcé par une bonne réalisation et une jouabilité plus que correcte. Un peu trop « brute » pour séduire tout le monde, cette cartouche devrait s'imposer dans le cœur des amateurs de violence pure. ■

Iggy, le Ghandhi de *Player One*.


Et pour Monsieur, qu'est-ce que ça sera ?

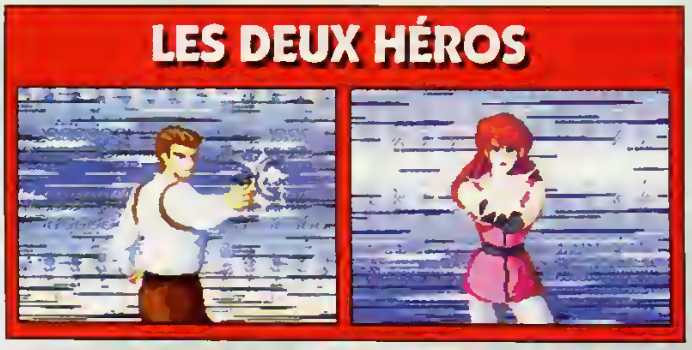
85%

SPEEDBALL 2

- Console : MASTER S.
- Genre : sim. sportive (?)
- Graphisme : 77 %
- Animation : 80 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 84 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 70 % (seul), 90 % (à deux)
- Player fun : 88 %

A B C D E F

LES DEUX HÉROS



Leila utilisant une arme lourde.

L'agent Albatross reprend du service dans un beat them up de la plus pure tradition du style.

Un matin sur deux, c'est la même chose. Aujourd'hui encore, l'agent Albatross reçoit pour mission de sauver le monde, menacé par une bande de méchants terroristes. Tel est le scénario de Rolling Thunder II. Vous incarnez cet agent (tout à fait incroyable, non ?) et vous voilà parti pour une demi-douzaine de tableaux dans lesquels se succèdent adversaires sur adversaires, qui entendent bien mettre un terme à la révolte. Équipé d'un pistolet et d'une quantité limitée de munitions, il va falloir gérer ce stock au mieux pour espérer parvenir au terme de ce jeu.

Il faut carrement utiliser le lance-flammes pour venir à bout du boss du niveau 2.

Albatross se jette sous la voûte pour éviter la charge du félin.

ROLLING THUNDER VERSION 1.20

Si vous souhaitez jouer à deux, Leila se joindra à l'agent Albatross. Dans ce cas, l'action se déroulera en simultané pour les deux personnages. Les tableaux sont jonchés de portes qui peuvent donner en bonus des chargeurs ou des armes plus puissantes. **Peu de changement** par rapport au premier volet de Rolling Thunder : les ennemis se comportent de la même façon et sont assez lassants car plutôt semblables. L'animation globale est bien réalisée mais on reprochera au héros une démarche trop saccadée. Conclusion : Rolling Thunder II ne satisfera que les amateurs du genre. ■

Wolfen

Quelques belles images entrecoupent les différentes séquences.

Décor classique mais tout de même sympa.

65%

ROLLING THUNDER II

- Console : MEGA D.
- Genre : beat them up
- Graphisme : 75 %
- Animation : 75 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 35 %
- Player fun : 40 %

A B C D E F

Séquence d'équipement de votre pickup.

Super Off Road, issu d'une simulation d'arcade, arrive sur console. Il vaut mieux avoir l'estomac bien accroché.

Vous avez certainement rêvé, un jour, de conduire un big-foot, mais qu'est-ce qu'un big-foot exactement ? Il s'agit en fait d'un pickup gonflé et équipé de pneus de tracteur. Super Off Road, issu d'une borne d'arcade, vous propose donc de prendre les commandes d'un de ces engins, que seuls les Américains pouvaient inventer.

Si vous n'avez pas rêvé de conduire un big-foot, ne me dites pas qu'un XT 600 ne vous a jamais tenté. Sinon, on ne peut plus rien pour vous et vous pouvez poursuivre en passant directement à la page suivante.

VOUS AVEZ DIS SUPERCROSS ?

Super Off Road est un subtil mélange entre le stock-car et le supercross. Vous pouvez affronter au maximum trois voitures, deux dans le cadre du jeu à deux joueurs, dans une série de compétitions sur de courts circuits. Si vous avez vu le supercross de Bercy, pour n'en citer qu'un, sachez que l'ensemble des circuits qui vous attendent sont vraiment tortueux et bosselés à souhait.

Il faut impérativement finir sur le podium pour passer à la course suivante

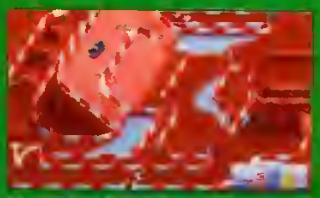
MOUAIS X 49

Après un écran destiné à élaborer votre engin avec les 100 000 dollars de base, un starter donne le coup de feu du départ. À l'issue des cinq tours, le vainqueur est ainsi gratifié de 150 000 dollars, les suivants touchant chacun 100 000 et 50 000 dollars ; le dernier est disqualifié (dans ce cas, il faut vraiment le vouloir). Cet argent vous permettra d'améliorer les capacités de votre engin d'une course à l'autre. L'ambiance est assurée, mais Super Off Road est un jeu moyen, un peu trop simple pour être digne d'un réel interêt. ■

Wolfen

QUELQUES CIRCUITS

Les quatre voitures sont au départ.



Ici, vous avez le choix entre deux parcours.

Un parcours difficile avec des virages relevés.

C'est l'arrivée.

65%

SUPER OFF ROAD

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Animation : 75 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 30 %
- Durée de vie : 40 %
- Player fun : 50 %

A B C D E F

COMBIEN DE TEMPS VOUS FAUDRA-T-IL POUR FINIR ZELDA III ?

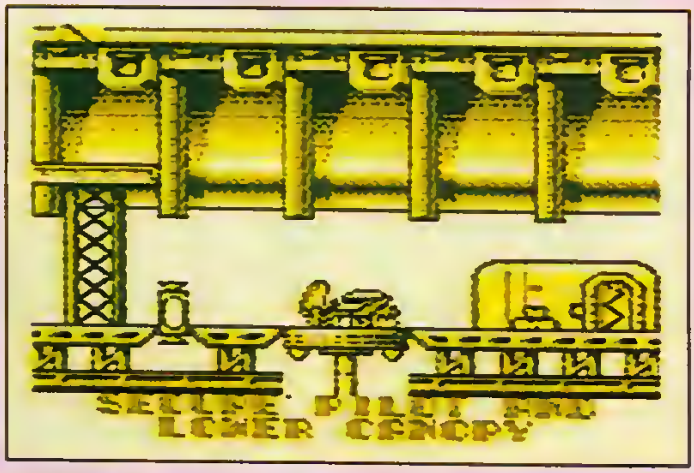
ZELDA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

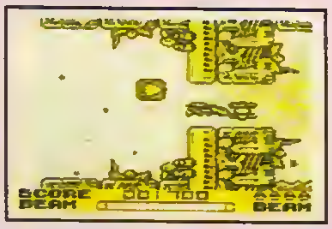
Rien de prévu pour le prochain millénaire ?
Parfait. Appuyez sur le bouton "start".
Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.
Pas une minute de répit.
Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.
Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.
Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.
Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.

Dans vos chaussures Pégase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.

Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez possession de l'Epée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines.
Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.



Attention au départ !



Le vaisseau est muni de sa boule d'énergie. Sur sa gauche : une option de vitesse

Tiens ! voilà des hordes de mutants de l'espace assoiffés de sang qui veulent détruire la Terre...

Il est désormais inutile de présenter la série des R-Type. Présent et respecté partout dans le monde, c'est un des plus vieux shoot'em up. On ne compte plus les imitations et autres ersatz. Mais les différentes versions n'ont pourtant pratiquement pas évolué. Alors, vous n'êtes pas près de vous calmer : voici R-Type II en version Game Boy.

ON PREND LES MÊMES...

Que les puristes se rassurent, R-Type n'a pas changé d'un iota. Le but du jeu est toujours aussi intellectuel : il faut tirer sur tout ce qui bouge dans un scrolling horizontal. Les levels, au nombre de cinq, ont un léger goût de déjà vu, même si l'on remarque avec discernement ici et là quelques nouvelles petites améliorations.

Le deuxième niveau, par exemple, se déroule dans une grotte à moitié immergée : quand vous êtes sous l'eau, le vaisseau est plus lourd à manœuvrer et, sous les chutes d'eau, vous avez tendance à être légèrement poussé vers le bas. Les cinq boss sont encore des classiques du shoot'em up et ne présentent pas de différences avec les précédents : ils sont bien évidemment toujours aussi bêtes et méchants.

TIENS, DES OPTIONS D'ARMEMENT !

Comme toujours, le déroulement du jeu est construit de telle manière que votre seule chance de survie est de récupérer des armes plus puissantes à mesure que vos ennemis deviennent plus nombreux et coriaces. Ces options se présentent toujours sous la forme de pastilles à récupérer. Elles vous donneront les armes habituelles de R-Type : le classique bouclier en forme de boule, les missiles, les laser réfléchissants, une vitesse de déplacement augmentée, etc.

Les graphismes et les animations sont, comme toujours, très corrects. La jouabilité sur cette version Game Boy est irréprochable. R-Type sera toujours R-Type... ■

Huggly, un drôle de Type.

R-Type II sur Game Boy : la guerre des pixels.

Je vous présente Zabtom, le sympathique boss du premier niveau

Voici un bout du deuxieme niveau : l'eau vous ralenti et les chutes vous font descendre.

70%

R-TYPE II

- Console : GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 70 %
- Animation : 75 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 65 %

A B C D E F

COMMENT FONCTIONNE VOTRE CONSOLE

Dossier réalisé par IGGY

Toutes les consoles 16 bits du marché. Seule la Super Grafx (prix à son âme) est une « fausse 16 bits ».

Attention, dossier béton ! *Player One* vous offre sur 12 pages tout ce qu'il faut savoir sur le fonctionnement de vos consoles. Nous sommes conscients que la masse d'information que nous vous livrons est énorme, mais nous avons voulu vous faire la totale. À vous de lire et relire ces pages pour en saisir toutes les données.

LE PROCESSEUR

À tout seigneur tout honneur. Gros plan sur la star de votre console, le chef d'orchestre sans lequel votre bécane préférée ne serait bonne qu'à servir de plante verte à côté de votre téléviseur.

I • LE COIN DE M. TECHNICOS

Le processeur, c'est le moteur d'une console, le super-calculateur qui lit les ordres contenus sur une cartouche (afficher un écran, jouer une musique...) et se charge de les exécuter. Qu'est-ce qu'un processeur ? Tout simplement une puce électronique dont la complexité n'a d'égale que la taille minuscule. Un processeur, c'est tout bête : il est par exemple incapable de faire deux choses simultanément comme de jouer une note et d'afficher un écran en même temps. Il exécute toutes les actions l'une après l'autre. Seulement, il est incroyablement rapide et, s'il n'effectue qu'une action à la fois, il le fait tellement vite que ni votre œil ni votre oreille ne peuvent s'en rendre compte. Trois éléments sont à prendre en considération pour comparer deux processeurs : leur génération (8 ou 16 bits), leur fréquence et le fait qu'ils soient assistés dans leur travail ou non.

CONFLIT DE GÉNÉRATIONS

On distingue deux grandes familles de processeurs : les 8 bits et les 16 bits. Sous ce terme, se cache la manière dont s'effectue le traitement des données : comme l'indique leur nom, les 8 bits manipulent les données par paquets de huit bits, les 16 bits par paquets de seize. Pour comprendre la différence, il suffit d'imaginer le processeur comme une autoroute sur laquelle circuleraient les données. Les 8 bits seraient des autoroutes à huit voies, les 16 bits à seize voies. Inutile de vous faire un dessin : sur seize voies, on peut envoyer davantage de données que sur huit, et ce, sans créer de bouchons. Conclusion : les consoles

Pilotwings a été la première cartouche à inclure un processeur. Sans cet ajout, il aurait été impossible de gérer simultanément des rotations à 360 degrés et des effets de zoom sur la totalité du décor.

16 bits peuvent bénéficier de graphismes, de son et d'animations plus impressionnants que des 8 bits.

LA FRÉQUENCE

La fréquence, c'est la rapidité de calcul du processeur. Pour reprendre l'exemple de l'autoroute, la fréquence correspondrait à la vitesse maximale autorisée. Il est clair que plus celle-ci est élevée, plus le nombre de données transitant en un temps déterminé sera grand et moins il y aura de risques de bouchons. La fréquence s'exprime en mégahertz (MHz) : en général, elle tourne entre 1 et 3 MHz pour les 8 bits et autour de 7 MHz pour les 16 bits. Mais il y a parfois des surprises, comme le processeur 16 bits de la Super Nintendo qui tourne à un peu moins de 4 MHz (cependant elle possède des coprocesseurs qui remédient à ce défaut), ou celui de la Lynx qui, bien que sur 8 bits, s'offre allégrement des pointes à 15 MHz. Ça speede sous le soleil !

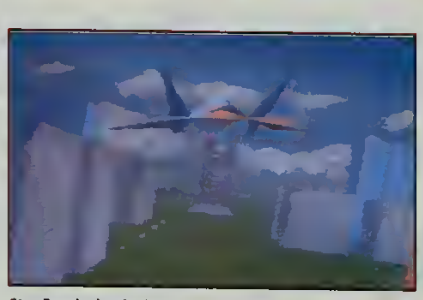
À PLUSIEURS, C'EST MIEUX

Enfin, un troisième élément est déterminant : le fait que le processeur travaille seul ou avec l'aide de coprocesseurs. Il existe en effet deux types de fabrication de console :

• Les consoles monoprocesseurs ne comptent qu'un seul processeur qui se charge de tout. C'est lui qui s'occupe simultanément de l'affichage, des bruitages et du déroulement du jeu.

• Les consoles multiprocesseurs comportent un processeur central et plusieurs coprocesseurs. Un coprocesseur, c'est un processeur spécialisé dans une tâche donnée, telle que l'animation, le graphisme ou le son. Ici, le processeur central ne joue qu'un rôle d'aiguillage : par exemple, au lieu de perdre son temps à afficher un écran,

Sur une console bâtie autour d'un seul processeur, ce dernier exécute toutes les tâches : il faut donc qu'il soit très rapide pour tout réaliser en même temps.



Star Fox, le dernier jeu issu des laboratoires de Nintendo a fait grand bruit lors de son annonce nippone La raison ? La cartouche qui abrite ce shoot them up 3D contient un processeur RISC, le Super FX.

il se contente d'envoyer un ordre au coprocesseur spécialisé dans le graphisme. Genre : « Tu me dessines cet écran et tu me préviens quand tu as fini. » Au lieu de voir 50 % de son temps monopolisé pour une action, il en perd ainsi seulement 10 %, ce qui lui laisse le loisir de faire autre chose. Ce type d'architecture, inauguré par la NEC, et présent depuis sur la Lynx ou la Super Nintendo, permet des merveilles. Il a malheureusement un défaut : c'est une vraie galère à programmer. Conséquence les contre-performances d'un certain nombre de jeux sortis à l'occasion des débuts de la Super Nintendo.

II • TOMORROW WILL BE YOUR DAY

Lorsque les 16 bits sont arrivés, c'était l'extase. Mais en micro-informatique comme en matière de console, tout se démode. Et à mesure qu'on commence à atteindre les limites des 16 bits, les concepteurs louchent vers des processeurs plus puissants, plus à même de supporter les jeux de folie qui nous exploseront les rétines dans l'avenir. Deux technologies devraient prochainement faire notre bonheur :

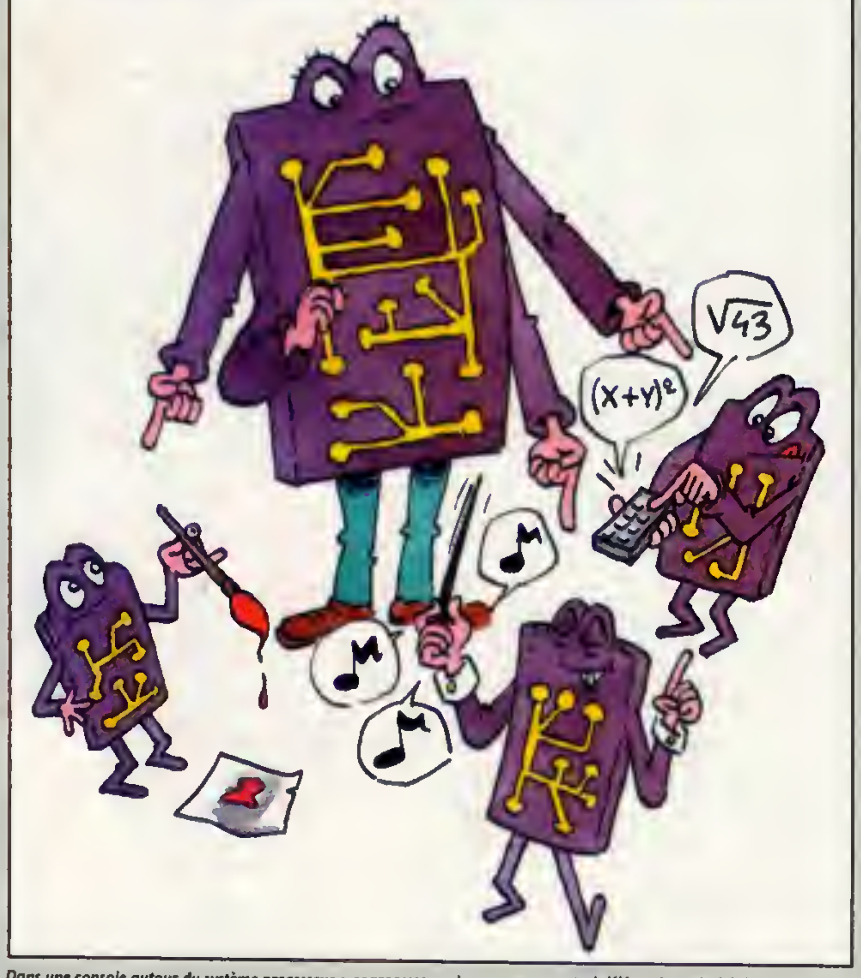
MON 32 BITS ÉCLATE TON 16 BITS

Il y avait les 8 bits, les 16 bits, voici les 32 bits, qui manipulent désormais les données par paquets de trente-deux et permettent d'obtenir des jeux d'une beauté et d'un réalisme inconcevables sur 16 bits. Les processeurs 32 bits ne sont pas des inconnus : ce sont même ceux-là qui équipent la majorité des micro-ordinateurs vendus actuellement, y compris les machines familiales (Amiga 1200, PC 386 SX). On trouve également des 32 bits sur certaines bornes d'arcade comme Rad Mobile. Aucune console ne bénéficie pour le moment de ce genre de puce mais une telle situation ne devrait pas durer longtemps. Les projets de machines utilisant des 32 bits fourmillent. Citons en vrac le CD-Rom de la Super Nintendo, la 3DO (voir plus loin) et la console d'Hudson.

PAS DE RISC

Une autre nouveauté technologique devrait faire partie de l'actualité consoles de demain : le RISC. L'idée du RISC découle d'une constation simple : un processeur normal (dites « CISC » pour faire branché) a été conçu pour exécuter un grand nombre d'opérations, dont la grande majorité n'est jamais utilisées. Pourquoi alors ne pas créer un processeur « bridé », traitant extrêmement rapidement les opérations les plus couramment utilisées ? C'est exactement selon ce principe que sont bâtis les processeurs RISC. Le résultat est assez étonnant : les machines RISC atteignent une vitesse délirante. Bien que peu utilisé pour le moment, le RISC commence à devenir à la mode, tant en micro-informatique que sur les consoles. Nintendo parle ainsi d'incorporer des processeurs RISC dans son CD-Rom. À signaler que la technologie RISC ne démode pas le clivage 8 bits, 16 bits et 32 bits : il peut y avoir des 32 bits RISC comme des 16 bits RISC, et même des 8 bits RISC. En clair et sans décodeur, le must, le fin du fin dans l'avenir risque bien d'être le 32 bits RISC.

STRUCTURE MULTIPROCESSEUR



Dans une console autour du système processeur + coprocesseurs, le processeur central délègue la majorité des tâches. Pour afficher un écran, il se contente par exemple d'envoyer un ordre au coprocesseur spécialisé dans le graphisme puis ne s'occupe plus de cela jusqu'à ce que le coprocesseur le rappelle pour lui dire que l'action est finie. Le processeur central peut donc se permettre d'être un peu plus lent que dans une console monoprocesseur.

QUEL PROCESSEUR DANS MA CONSOLE ?
Pour ceux qui veulent vraiment tout savoir, voici la liste des processeurs qui équipent les consoles du marché.

Master System : Z80 à 3.6 MHz (8 bits).
Game Gear : Z80 à 3.58 MHZ (8 bits).
Megadrive : 68 000 à 7.12 MHz (16 bits) + Z80 à 3.5 MHz (8 bits).
NES : PP2A03 à 1.9 MHz (8 bits).
Game Boy : Cmos à 1.5 MHz (8 bits).
Super Nintendo : 65 C 816 à 3.58 MHz (16 bits).
Nec PC Engine/GT/Duo : 6 280 à 7 MHz (8 bits) + coprocesseurs 16 bits.
SNK Neo Geo : 68 000 à 12 MHz (16 bits) + Z80 à 4 MHz (8 bits).
Atari Lynx : 65C02 à 15 MHz (8 bits) + coprocesseurs.

INFO/INTOX ?

Une console 16 bits est forcément plus rapide qu'une console 8 bits. — Intox.

Si généralement les consoles 16 bits sont plus puissantes que les 8 bits, ce n'est pas une règle. Car si la fréquence d'un processeur 8 bits est rapide et qu'il est bien épaulé par des coprocesseurs, il peut largement faire aussi bien qu'un 16 bits qui serait moins bien entouré.

Deux exemples pour s'en convaincre : les consoles NEC et Lynx, bâties autour d'un 8 bits rapide (respectivement 7 et 15 MHz) aidé de coprocesseurs 16 bits. Ces deux bécanes sont capables de performances qui les classent dans la famille des « vraies » 16 bits.

Une console 16 bits propose des graphismes, des animations et des sons meilleurs qu'une 8 bits. — Info.

Plus un écran est riche en couleurs, plus un personnage est grand, plus un scrolling utilise des plans différents, plus la puissance de calcul d'un processeur est sollicitée. Disposant de possibilités plus élevées en ce domaine, un processeur 16 bits est forcément bien mieux armé pour offrir une bonne réalisation.

Une console 16 bits possède de meilleurs jeux qu'une console 8 bits. — Intox.

Rien à voir entre la puissance d'une 16 bits et la qualité de ses jeux. Si les consoles 16 bits proposent une plus belle réalisation et des effets « prends ça dans la gueule », la qualité d'un jeu dépend avant tout de facteurs, tels que le soin apporté à l'originalité ou à la jouabilité, qui sont indépendants de la puissance de la machine.

Tous ceux qui ont vu Sonic sur Master et sur Megadrive seront d'accord : moins beau que sur Megadrive, le premier épisode des aventures du hérisson bleu est plus marrant sur la « vieille » 8 bits que sur sa petite sœur. Reste que, à l'heure actuelle, ce sont plutôt les 16 bits qui bénéficient des attentions des programmeurs de jeux et donc des meilleurs titres.

Sans compter qu'il y a des choses qui améliorent grandement le plaisir de jeu et qui s'avèrent bien plus faciles à réaliser sur une 16 bits que sur une 8 bits, comme par exemple pour le jeu à deux joueurs.

Une console 16 bits est deux fois plus rapide qu'une 8 bits, une 32 bits deux fois plus rapide qu'une 16 bits. — Intox.

Un raisonnement arithmétique pourrait inciter à cette conclusion. Mais en fait, ce n'est pas si simple et, comme le passage d'une génération de processeurs à une autre s'accompagne généralement d'un triplement de la fréquence et d'autres améliorations de cet acabit, on peut obtenir un gain bien supérieur : en micro-informatique, on a des exemples de machine 32 bits quatre fois plus rapide que des machines 16 bits.

Il faut acheter une nouvelle console pour bénéficier d'un nouveau processeur. — Intox.

Jusqu'à aujourd'hui, les fabricants de consoles imposaient de changer de bécane pour passer à un processeur plus puissant. Mais la tendance est désormais au « changement dans la continuité ». Pas fous, Nintendo et Sega ont compris que les joueurs n'étaient pas forcément prêts à changer de machine quelques années à peine après avoir troqué leur 8 bits contre une 16 bits. Ils ont donc trouvé deux astuces pour nous faire bénéficier de davantage de puissance sans avoir à mettre notre console bien-aimée au placard.

• La première méthode consiste tout simplement à inclure un processeur dans les cartouches. Cette méthode, choisie par Nintendo, a permis la réalisation de jeux qui auraient été impossible sans l'ajout d'une nouvelle puce : ainsi pour Pilotwings, qui incorpore un processeur spécialisé dans la 3D, et Star Fox, qui s'offre carrément le Super FX, un 16 bits RISC contenant de nouveaux effets d'animation en hard (voir reportage sur Las Vegas pour plus d'infos à ce sujet).

• Quant à la seconde méthode, elle consiste à inclure un processeur dans un CD-Rom. C'est ce qu'a fait Sega en plaçant un processeur 16 bits à 12.5 MHz dans le Mega CD. La puissance de ce petit nouveau vient s'ajouter à celle de la Megadrive et permet donc au couple Mega CD/Megadrive d'obtenir une efficacité de calcul bien supérieure à celle d'une Megadrive en solo. Nintendo parle également de faire la même chose dans son futur CD-Rom avec des puces 32 bits.

L'AFFICHAGE

Sans capacités graphiques, une console ne serait bonne qu'à afficher un écran noir. En exclusivité, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la vie privée des pixels.

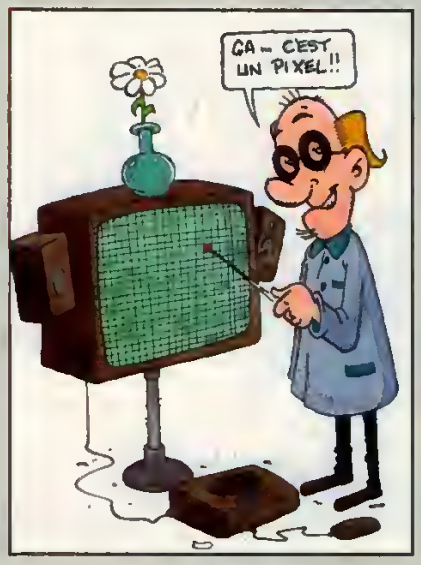
I • LE COIN DE M. TECHNICOS

Au début, il y avait Pong. Deux barres blanches, une balle carrée, on ne peut pas vraiment dire que l'on croulait sous les effets visuels. Aujourd'hui, à moins de cinq plans de scrolling et de deux ou trois effets de zoom, un jeu paraît bâclé. Entre les deux, près de vingt ans et une augmentation des capacités graphiques assez hallucinante. En fait, deux éléments concourent à la qualité visuelle d'un jeu : le graphisme et l'animation.

A • LE GRAPHISME

J'AI UNE GRILLE SUR MON ÉCRAN

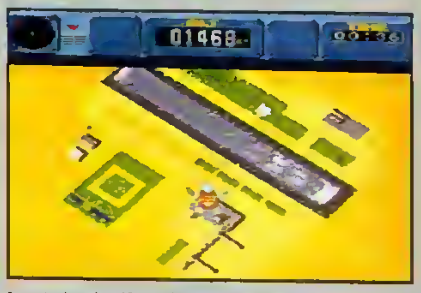
Un écran de console n'est autre qu'un assemblage de points minuscules nommés pixels. Pour mieux comprendre, imaginez votre écran comme une grille très fine : comme toute grille, celle-ci est constituée d'un certain nombre de barres horizontales et de barres verticales. À chaque intersection, se trouvent des points, les fameux pixels. En toute bonne logique, plus il y a de barres, plus les pixels sont petits. Et bien sûr, plus les pixels sont petits, plus le dessin sera fin. C'est précisément le nombre de ces barres verticales et horizontales qui constitue la résolution d'une console. Une résolution de 320 x 240 signifie par exemple que la console dispose de 320 barres verticales (dites « abscisses », ça fera matheux et vos parents ne vous interdiront plus de lire *Player* au lieu de faire vos devoirs) et de 240 barres horizontales (ou « ordonnées »). En général, il n'y a pas de grosse différence entre les résolutions des consoles : on oscille entre 256 x 220 pour une NES et 320 x 244 pour une Megadrive. La différence n'est pas négligeable mais ce n'est pas énorme non plus. Seule la Super Nintendo culmine à 512 x 448, mais il s'agit là d'une mesure toute théorique : elle se cantonne généralement à la même résolution qu'une Megadrive (pour plus d'explications sur ce sujet, voir Info/Intox). En fait, bien plus que la résolution, c'est le nombre de couleurs qui fait la différence entre les capacités graphiques de telle ou telle console vidéo.



MOI, Z'AIME LES ZOLIES COULEURS

Pour comprendre l'importance des couleurs, il faut savoir que l'œil humain est nettement plus sensible au nombre de couleurs affichées à l'écran qu'à la finesse du trait proprement dite. Ce qui veut dire que, plus il y a de couleurs différentes sur un dessin, plus il vous semblera précis Deux éléments permettent d'apprécier la capacité de chaque console en la matière : la palette de couleurs et le nombre de couleurs affichables simultanément. La palette de couleurs est le nombre de couleurs maximal géré par la console. Celui-ci est généralement élevé : à titre d'idée, une Neo Geo dispose d'une palette de 65 536 couleurs, une Super Nintendo de 32 768, une Lynx de 4 096, une NEC ou une Megadrive de 512. Mais, pour des raisons techniques, il est impossible d'afficher l'ensemble de ces couleurs simultanément à l'écran. Ce qui compte en priorité, c'est donc le nombre de couleurs affichables simultanément à l'écran. Et c'est là que commencent les surprises. Le cas extrême est ici la Lynx, qui possède une énorme palette mais ne peut afficher simultanément que 16 couleurs (32 moyennant une astuce de programmation). Lors de la réalisation du jeu, le graphiste peut donc se servir allégrement dans la palette mais ne devra jamais réaliser des dessins affichant simultanément plus de couleurs que ne le peut la console. Mais exécuter les plus beaux écrans du monde ne sert pas à grand-chose si votre console n'est pas capable de les animer. Plus encore que ses capacités graphiques, ce sont ses possibilités d'animation qui font la qualité d'une console.

Les déformations d'écrans ont été l'un des premiers effets spéciaux à apparaître sur console (Thunder Force III).



La rotation des décors dans par Pilotwings.

B • L'ANIMATION

L'animation est directement fonction de la vitesse et de la puissance du processeur (ou des coprocesseurs). Plus une machine est rapide, plus elle

peut animer d'objets à l'écran. Deux éléments jouent un rôle important dans les possibilités d'une console en matière d'animation : la gestion des sprites et les effets hard.

SPRITES EN VRAC

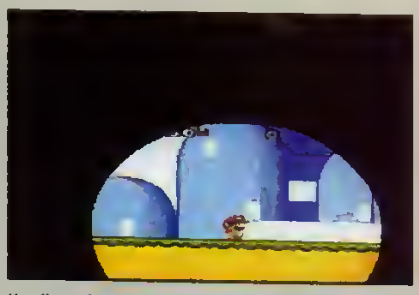
Le sprite, ce n'est pas seulement une boisson gazeuse (infâme d'ailleurs, à mon humble avis) mais également un élément présent dans toute console digne de ce nom. Un sprite est un objet graphique que le programmeur peut déplacer librement sur le décor : vaisseau spatial, personnage, missile... Tous les éléments de ce genre sont des sprites. Si l'ensemble des consoles possèdent des sprites (heureusement, sinon ce serait l'horreur pour le programmeur), toutes n'ont pas les mêmes capacités en la matière. Ce qui fait la différence, c'est le nombre de sprites et leur taille maximale gérés par la console. Si le premier est trop faible, la console aura du mal à diriger un grand nombre d'ennemis à l'écran ; si c'est le second qui pèche, le programmeur sera obligé de se casser la tête pour réaliser de gros boss (il devra effectuer un assemblage de petits sprites, comme l'imposant vaisseau de R-Type). On pouvait s'y attendre, les 16 bits possèdent des capacités nettement supérieures à leurs homologues 8 bits, mais le pompon revient (si l'on excepte la Neo Geo) à la Super Nintendo, qui affiche jusqu'à 128 sprites d'une taille maximale de 128 x 128 pixels.

LE MODE 7 : UNE SPÉCIALITÉ SUPER NINTENDO !

Le mode 7 est l'un des huit modes graphiques qu'offre la Super Nintendo aux programmeurs. C'est surtout le plus spectaculaire. C'est lui qui permet les fameuses manipulations d'image qui ont rendu la Super Nintendo si célèbre. Ce mode offre, avec une palette de 256 couleurs, la possibilité d'effectuer des zooms et des rotations sur les décors (ce que l'on appelle le « back ground » ou le « playfield » en langage technique). Il suffit au concepteur du jeu de donner une image, quelques ordres, et la machine se charge de faire les rotations et les zooms dont il a besoin... Magique ! Et peu coûteux en temps de calcul, puisque le processeur central n'intervient pas dans cette manipulation (c'est un coprocesseur qui s'occupe de tout). Mais ce n'est pas tout, car il est possible de scinder l'écran en plusieurs mode 7 (c'est notamment le cas pour la partie deux joueurs de Super Probotector et de Mario Kart). Comble de subtilité, le mode 7 permet aussi de prendre une image vue de dessus, et de l'incliner pour donner un effet de perspective, si incroyable dans F-Zero. Seul regret, la Super Nintendo ne peut réaliser ces effets que sur le décor, et pas sur les sprites. Mais le CD-Rom comblera cette limitation...

ZOOMS HARD AND CO

Gérer un effet d'animation en hard (on dit également que cet effet est « câblé ») signifie tout simplement que cet effet a été pré-programmé dans un coprocesseur de la machine. Au lieu de perdre un temps fou à le programmer, le concepteur n'a qu'à lancer un ordre au processeur, genre « Tiens, tu me fais un petit zoom sur ce sprite-là ! » Bref, il gagne un temps fou, et comme il est généralement assez fainéant, il a tendance à souvent l'utiliser. En plus, puisque c'est toujours un coprocesseur qui s'occupe des effets hard, le processeur de la console immobilise ainsi très peu de son temps pour les réaliser très rapidement.



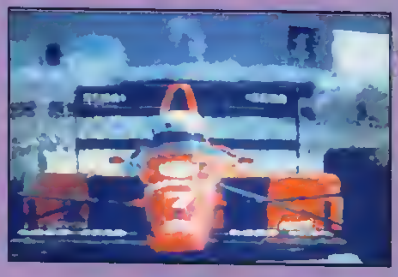
Un effet moins marquant que les zooms, mais très sympa : le rétrécissement de la luminosité (Super Mario World).

L'effet en perspective du mode 7 de la Super Nintendo : une des possibilités de la machine qui a le plus fait parler d'elle (Super Soccer).

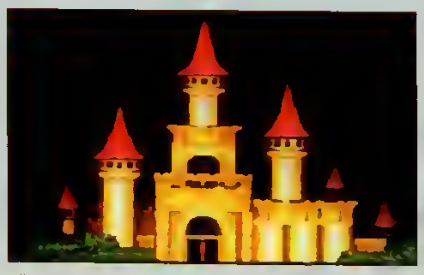
On a réellement commencé à parler des effets hard avec l'arrivée de la Lynx et de la Super Nintendo. La portable couleur d'Atari fut en effet la première console à incorporer un zoom hard. Mais c'est la Super Nintendo qui a popularisé ce genre de prodige en incorporant une sacrée palette de possibilités inédites : la 16 bits de choc dispose en hard de fonctions de zoom et de rotation sur le décor, de mosaïque, d'effets de transparence et d'un rétrécissement de la luminosité (cercle autour de Mario à

UNE PHOTO À L'ÉCRAN

Digitaliser une photo consiste à la passer dans un appareil appelé scanner pour la transformer en un graphisme de console ou d'ordinateur. Cette technique commence à se généraliser, surtout sur 16 bits, même si les 8 bits se livrent parfois à ce genre de graphisme (Die Hard sur NES). L'avantage de la digitalisation provient de son rendu hyper réaliste, puisque vous avez vraiment l'impression de voir une photo à l'écran. L'inconvénient ? De telles images sont pour le moment réservées aux écrans fixes : il est en effet très difficile pour une console 16 bits d'animer avec fluidité une digitalisation plein écran. Sans compter qu'une image digitalisée occupe une place importante en mémoire. C'est avec le CD-Rom que l'utilisation de photos digitalisées prendra toute son ampleur.



Super Manaco GP sur Megadrive : un exemple de photo digitalisee.



L'intro de Super Ghouls and Ghosts propose un splendide effet de zoom sur les décors.

la fin des levels de Mario 4). Sans oublier un mode d'affichage en perspective très spécial, exploité par des jeux comme F-Zero ou Super Soccer (pour plus d'information, voir encadré). Largement utilisées par les programmeurs, ces merveilles ne sont pas étrangères au succès de la Super Nintendo. Mais l'escalade des effets hard continue : le Mega CD propose par exemple des fonctions de zoom et de rotation sur les sprites (la seule chose qui manquait à la Super Nintendo). Et, croyez-en mes dons de devin, ce n'est certainement pas fini.

II • TOMORROW WILL BE YOUR DAY

Le futur en matière d'affichage, c'est bien sûr une amélioration de ce qui existe aujourd'hui. Toujours plus de couleurs, toujours plus de sprites, toujours plus d'effets câblés... Quelques techniques complètement nouvelles devraient toutefois faire parler d'elles dans l'avenir.

LA VIDÉO NUMÉRIQUE

La vidéo digitalisée ou numérique (« digital » veut dire « numérique » en anglais) obéit au même principe que la photo digitalisée (voir encadré). Simplement, il s'agit cette fois d'afficher un film sur l'écran de l'ordinateur. Cette technique n'en est encore qu'à ses balbutiements : elle a été utilisée dans quelques jeux comme Sherlock Holmes (NEC, Mega CD) ou Night Trap (Mega CD). Elle pose, en l'état actuel de la technique, deux problèmes :

Les missiles d'Afterburner III sur Mega CD bénéficient des possibilités de la machine en matière de zoom hard sur les sprites.

il est impossible d'afficher une image plein écran et l'interactivité est réduite au minimum. En plus, la vidéo numérique occupe une place mémoire folle, au point que, même sur CD-Rom, obtenir plus d'une heure de déroulement tient du prodige : on est obligé, pour remédier à ce problème, de réduire le nombre de couleurs des images. Mais quel réalisme, ma Doué !

LE MAPPING

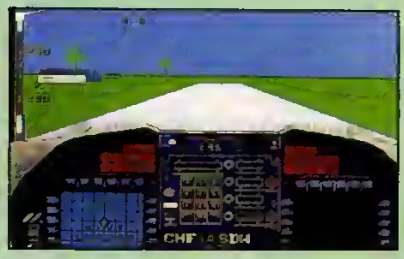
Jusqu'ici, on avait le choix entre la 3D bitmap, belle mais pas complètement en trois dimensions, et la 3D vectorielle, moins agréable mais bien plus réaliste (voir encadré). Une nouvelle technique de programmation, le mapping, est heureusement en train de rendre le clivage obsolète. Il s'agit d'appliquer sur des formes vectorielles des dessins bitmap. Cette technique, qui présente malheureusement le défaut de requérir un processeur 32 bits très rapide, permet un rendu hallucinant. Bientôt sur nos consoles ?

IMAGES DE SYNTHÈSE

Vous avez certainement déjà vu les images de folie qui servent de générique à certaines émissions ou, plus dingue encore, le T1000 de Terminator 2 ? Eh bien il s'agit d'images de synthèse. En (très) gros, on a créé sur de méga-ordinateurs une forme (voire un paysage) sous forme de formules mathématiques, puis on l'a représenté sous différents angles et habillé de lumière et de matière, pour rendre son aspect des plus réalistes. Il n'est pas exclu de voir des images de synthèse débarquer d'ici quelques années sur console. Certaines démonstrations effectuées sur le prototype de console 32 bits d'Hudson se rapprochent énormément de l'image de synthèse.

3D BITMAP/VECTORIELLE

Généralement, on dessine les graphismes au point par point. Cette méthode traditionnelle, nommée « bitmap », permet de réaliser de très beaux écrans mais rend impossible la création de jeux en vraie 3 D. En effet, qui dit 3D dit liberté de mouvement totale. Or, sur les jeux 3D réalisés en bitmap, type Afterburner, il est impossible de se retourner ou de contourner un obstacle.pour le voir sous toutes ses coutures. Ce n'est pas étonnant si l'on songe que, pour aboutir à une réelle 3D avec du dessin bitmap, il faudrait dessiner autant d'écrans qu'il pourrait y avoir d'angles de vue, ce qui tient du doux rêve. Obtenir une véritable 3D n'est possible qu'en utilisant une autre technique de programmation, dite « vectorielle ». On crée alors au sein de l'ordinateur un véritable monde représenté par des figures géométriques. Selon l'endroit où vous vous trouverez et la direction visée, le processeur calculera automatiquement ce que vous voyez et affichera les éléments à l'écran. Tous les simulateurs de vol (sauf Wings 2) adoptent cette méthode qui présente deux inconvénients : un rendu souvent moins beau qu'avec le bitmap, et surtout d'énormes besoins de puissance. Même une 16 bits est légère pour la 3D vectorielle, ce qui explique la lenteur des essais réalisés sur console. Ce n'est qu'avec l'arrivée des 32 bits qu'on peut espérer voir enfin de beaux graphismes en 3 D vectorielle.



F22 Interceptor sur Megadrive. Un exemple de jeu en 3D vectorielle.

COMPARATIF DES POSSIBILITÉS GRAPHIQUES DES DIFFÉRENTES CONSOLES

Console	Résolution	Palette	Couleurs affichables	Effets
Megadrive	320 x 244	512	64	/
Mega CD	320 x 244	512	32	Zooms et rotations décors + sprites.
Master System	256 x 192	64	16	/
Game Gear	160 x 146	4 096	32	/
Super Nintendo	512 x 448 ou 256 x 244	32 768	256	Zooms et rotations décors ; transparence ; obscurcissement ; mosaïque.
NES	256 x 240	NC	52 avec conflit de proximité.	/
Game Boy	144 x 160	/	3 nuances de gris.	/
Nec GT/Duo/Core	256 x 244	512	256	/
Lynx	160 x 102	4 096	16	Zooms décors + sprites.
Neo Geo	NC	65 536	4 096	/

INFO/INTOX ?

Il est impossible de créer des effets de zoom sur une console qui n'a pas de zoom hard. — Intox.

Les effets hard ont simplement pour but de faciliter une opération. Ça ne veut pas dire que, sans eux, une telle opération est impossible. Le concepteur doit simplement, dans ce cas, programmer sa propre fonction au lieu de se reposer sur celle de sa console. C'est plus prise de tête, mais possible. La preuve : certains jeux NEC (Star Parodia, Lemmings) incorporent des zooms et même des effets de mosaïque alors que cette console n'a aucune de ces fonctions en hard. Même chose pour les scrollings sur plusieurs plans : la NEC, toujours elle, affiche régulièrement des scrollings de ce type alors que la machine ne gère qu'un plan de scrolling. Reste que certaines opérations sont ingérables en soft : ainsi, on voit mal les effets 3D du mode 7 sur une autre machine que la Super Nintendo.

Les capacités graphiques des consoles 16 bits sont sous-exploitées. — Info.

Plus un écran est fin, plus il est riche en couleurs et plus il occupe de la place en mémoire. Or, sur une cartouche, la place mémoire est limitée. Afin de l'économiser, la totalité des jeux console se limitent à 16 ou 32 couleurs sur des bécanes pouvant en afficher bien plus.

La Neo Geo est la seule machine à contourner cette barrière et à s'offrir des écrans surchargés de teintes, du fait de la taille monstrueuse de ses cartouches. C'est aussi pourquoi la Super Nintendo n'exploite qu'exceptionnellement sa résolution la plus fine, qui se monte à 512 x 448 pixels, pour se cantonner sagement à 256 x 224.

Ce n'est qu'avec le CD-Rom, sur lequel la place mémoire n'est pas vraiment un problème, que commencent à arriver des écrans sollicitant toutes les capacités graphiques de nos consoles.

La Super Nintendo possède un zoom hard sur les sprites. — Intox.

Contrairement aux apparences, c'est sur le décor et non sur les sprites que la Super Nintendo a des possibilités câblées de zoom.

La plupart des jeux s'offrent toutefois ce type de délire grâce à une astuce technique : ils dessinent tout le décor grâce aux 128 sprites de la machine et demandent à la console de considérer le personnage comme le décor. Pas bête, non ?

Les ralentissements n'existent que sur les consoles les moins puissantes. — Intox.

Les ralentissements surviennent lorsque les programmeurs affichent trop de sprites par rapport à ce que la machine peut gérer. Il s'agit donc d'un problème de programmation qui peut survenir sur les machines les plus puissantes : même les bornes d'arcade ou la Neo Geo connaissent ces difficultés.

LA MÉMOIRE

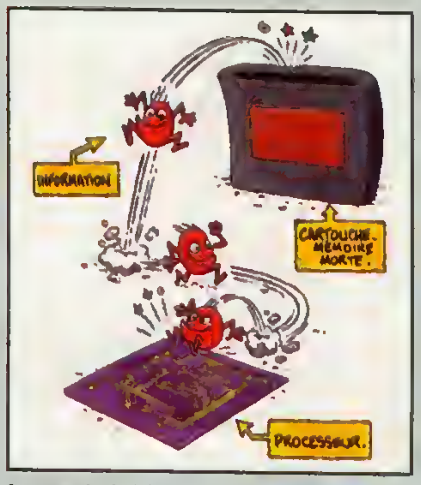
Prenez votre souffle, c'est parti pour une plongée en apnée dans les eaux les plus denses de ce dossier. Mais de l'obscurité naîtra la lumière qui vous permettra de ne plus passer pour un sombre hérétique face à votre vendeur éclairé (houlà ! je commence à écrire comme Chris, moi).

1 • LE COIN DE M. TECHNICOS

Un jeu, ce n'est rien d'autre qu'un programme, c'est-à-dire une gigantesque série d'instructions exécutées par le processeur. Mais de même que vous avez besoin d'un bureau pour mettre les documents sur lesquels vous travaillez, le processeur a besoin d'une zone pour stocker ces millions d'ordres. Cette zone, c'est la mémoire.

MÉMOIRE VIVE, MÉMOIRE MORTE

Il existe deux types de mémoire. La mémoire vive, ou RAM, est une mémoire qui présente deux particularités : on peut écrire dessus mais toutes les informations s'effacent dès que la machine est éteinte. Sur console elle sert essentiellement à noter les high scores ou les options de jeu. Ce qui explique pourquoi ces éléments disparaissent sitôt la console débranchée. La mémoire morte, ou ROM, est bien plus importante pour nos machines adorées. Qu'est-ce que cette mémoire morte ? Une mémoire sur laquelle on ne peut écrire, à moins de posséder un équipement complexe appelé programmateur d'Eprom, mais qui présente la particularité de ne jamais s'effacer, même après l'extinction de la bécane.



Sur cartouche, les informations passent directement de la cartouche (qui fait à la fois office de mémoire et de support de stockage) au processeur. La vitesse d'échange est quasi instantanée.

A • LES CARTOUCHES

C'est précisément de la mémoire morte qu'on trouve à l'intérieur des cartouches. Ouvrez-en une : vous y verrez de minuscules barrettes, qui ressemblent un peu à des carrés de chocolat. Ce sont les barrettes de mémoire morte. Dans les usines de Nintendo, Sega, NEC, SNK et Atari, on a gravé une fois pour toutes le jeu sur ces barrettes de mémoire morte grâce au programmateur d'Eprom et, depuis, le programme est figé. Le processeur le lit dès que vous enclenchez une cartouche mais ne peut pas le modifier. Bien sûr, tous les jeux n'ont pas besoin de la même taille de mémoire. Un Pac Man n'occupera qu'une faible place, alors qu'un (allez, au hasard, pour faire plaisir à Chris) Street Fighter II demandera une place gargantuesque. Eh oui ! les écrans en couleurs, les animations à gogo et les bruitages d'enfer, ça prend ses aises ! En fonction de la taille du jeu, les programmeurs choisiront donc d'utiliser une cartouche possédant plus ou moins de mémoire. Pour reprendre l'exemple du bureau, il est clair que plus vous avez besoin de livres et de cahiers pour travailler, plus grand doit être votre bureau.

De même qu'on compte l'espace en mètres, la quantité de mémoire se chiffre en octets, kilooctets, mégaoctets ou en bits, kilobits, mégabits (Mb). Actuellement, la moyenne des cartouches est de 1 à 4 Mb pour les consoles 8 bits et de 2 à 8 Mb pour les 16 bits, avec quelques pointes, comme Street Fighter II, qui culmine à 16 Mb, ou Super Star Wars, à 12 Mb. C'est sur Neo Geo que s'établit le record : 120 Mb ! Malheureusement, cette mémoire a un prix et il n'est pas donné. On touche d'ailleurs là le seul défaut des cartouches. Plus vous ajoutez de la mémoire sur une cartouche, plus le prix de fabrication augmente. La Neo Geo, encore elle, montre bien le coût que peuvent atteindre les cartouches de 50 ou 80 Mb. Et le problème, c'est que l'augmentation des capacités graphiques et sonores de nos machines impose une croissance constante de la taille des cartouches. C'est pourquoi les têtes pensantes nippones et occidentales se sont creusées le crâne pendant de longues années pour trouver un support de stockage moins coûteux. Le fruit de leur cogitation ? Le CD-Rom.

B • LE CD-ROM, LA CARTOUCHE DE DEMAIN

COMMENT ÇA MARCHE ?

La naissance du CD-Rom est le fruit d'une constation simple. Sur un CD tout bête, le même que celui sur lequel vous écoutez Roch Voisine (non ! pas Roch Voisine !), il est possible d'enregistrer un programme de jeu. Une seule condition pour lire ces CD, appelés CD-Rom : posséder un lecteur de CD légèrement modifié, le lecteur de CD-Rom.

Le principe de fonctionnement est ici radicalement différent de celui de la cartouche : le CD est un support de stockage et non une mémoire comme la cartouche. La différence ? Sur un CD se trouvent des informations, alors que sur une cartouche, il y a des informations ET de la mémoire. Oui, mais puisqu'un processeur a besoin de mémoire pour fonctionner, où la trouve-t-il dans ce cas ? Tout simplement dans un autre type de mémoire incluse dans la console ou dans le CD-Rom : la mémoire vive. En fait, sur CD-Rom, l'opération se décompose en deux temps : le processeur commence à transférer les informations du CD vers

sa mémoire vive puis lit cette mémoire. Lorsqu'il a besoin d'autres informations (par exemple, à la fin d'un niveau pour charger le niveau suivant), il vide sa mémoire vive et va les chercher sur le CD. Bobo à la tête ? Vous voulez de l'aspirine ? Attendez, je reprends. Pour réutiliser mon désormais réputé exemple du bureau, c'est comme si vous choisissiez d'adopter une façon de travailler différente. Vous prenez un bureau plus petit (la mémoire vive), trop petit même pour stocker tous vos documents, mais vous achetez en contrepartie une étagère sur laquelle vous pourrez mettre tous les livres avec lesquels vous travaillez (le CD-Rom). Vous n'aurez donc jamais tous les livres de l'étagère sur votre bureau mais seulement ceux qui vous sont utiles pour la leçon que vous étudiez en ce moment. Une fois la leçon comprise, vous replacez alors sur l'étagère les livres que vous avez fini de consulter, pour poser sur le bureau ceux qui concernent la leçon suivante. Vous n'avez donc plus à acheter un bureau gigantesque lorsque que vous travaillez avec un grand nombre de documents. Remplacez chaque leçon par le niveau d'un jeu, les livres par les graphismes, les sons et les animations de ce niveau, et vous aurez compris le fonctionnement du CD-Rom, un fonctionnement qui entraîne à la fois des avantages et des inconvénients.

Y A (PRESQUE) QUE DU BON DANS LE CD

Le CD-Rom présente trois énormes avantages par rapport à la cartouche :

• Il offre une capacité de stockage gigantesque : 650 Mo environ (5 200 Mb), équivalant à près de 400 Street Fighter II !!! Autant dire que l'armoire est monstrueuse. On peut se permettre de faire des jeux incroyables sur CD, et les possibilités en la matière ont à peine été exploitées. D'ailleurs, à l'exception de quelques jeux (dont Sherlock Holmes sur NEC), les CD créés actuellement, tant sur NEC que sur Mega CD, n'exploitent pas plus de 10 % de la place mise à la disposition des programmeurs (remarquez, je dis 10 % pour être charitable, mais en fait, on se rapprocherait plus de 2 à 5 %). Le jour où les éditeurs se réveilleront, ça va faire mal !

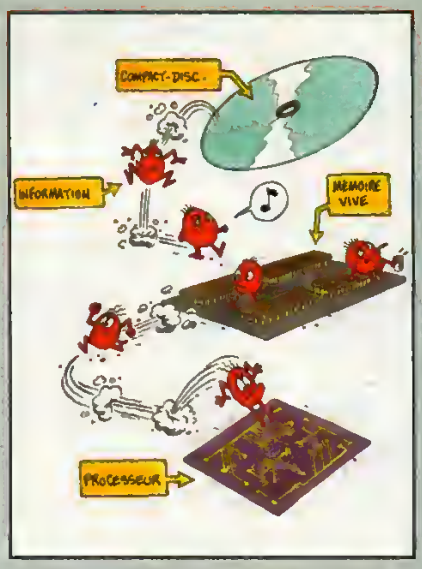
De la plus grande à la plus petite, tous les formats de cartouches du monde. A noter le prodige des cartouches NEC qui, réussissent à incorporer, dans un format carte de crédit, de 2 a 4 Mb de mémoire.

• Il est d'un prix ridicule. Car le plus fou avec le CD-Rom, c'est que cette mémoire gigantesque ne coûte quasiment rien. Vu le prix de la plus grosse cartouche du marché (Art of Fighting sur Neo Geo, qui « pèse » 120 Mb et coûte aux alentours de 1 400 balles), on peut imaginer le prix d'une cartouche 5 200 Mb : 43 fois plus, soit plus de 60 000 F ! Or, pour un éditeur, le pressage d'un CD, qui abrite ces 5 200 Mb, est bien moins cher que pour une cartouche de 4 Mb ! Rien d'étonnant si vous avez bien compris le paragraphe précédent. En résumé, tout le monde est content : les éditeurs parce qu'ils gagnent plus d'argent, et vous, parce que vous avez des jeux plus beaux pour le prix d'une simple cartouche.

• Enfin, la musique est grandiose. Dans la mesure où il s'agit du même type de CD que celui sur lequel a été enregistré le dernier album de Nirvana,par exemple, il est possible de stocker — à côté du programme — des morceaux de musique, restitués avec une qualité CD. D'ailleurs, si vous écoutez un CD-Rom sur une chaîne normale, vous entendrez des bruits aigus (le programme de jeu) mais également, sur certaines pistes, des voix et des morceaux de musique tout à fait normaux. Bref, la bande originale d'un jeu CD n'a rien à voir avec les bandes son de jeux courants, et ce n'est pas Chris, qui écoute chaque soir la musique de ses CD-Rom avant de s'endormir, qui me contredira.

ÇA SE GÂTE

Vous allez finir par vous dire que le CD-Rom, c'est parfait ! Franchement presque. Mais l'objectivité m'impose de parler des défauts, ou plutôt du défaut, du CD-Rom : sa lenteur de chargement.



Sur CD-Rom, trois élements interviennent : le processeur, le compact et la mémoire vive. L'operation se fait donc en deux temps : primo, le processeur pioche les informations dont il a besoin sur le compact et les transfère vers la mémoire vive. Secondo, il utilise les informations présentes en mémoire vive. Lorsqu'il a besoin de nouvelles infos, il vide une partie de la memoire vive et les remplace par d'autres données du compact. Seul probleme : la vitesse de chargement des informations du CD vers la mémoire vive est très lente. D'ou les temps d'attente dans les jeux CD : par moment, le jeu se bloque durant quelques secondes afin que les données arrivent du CD vers la memoire vive.

En effet, un lecteur de CD délivre ses informations incomparativement plus lentement que les barettes de mémoire morte d'une cartouche, qui offrent un accès quasi instantané. En théorie, ce n'est pas trop gênant : en effet, une fois les informations stockées en mémoire vive (qui est, elle, d'un accès aussi rapide que la mémoire morte), on ne sent pas la différence. Il suffit donc de se résigner à attendre un peu entre chaque niveau, le temps que le processeur charge les nouvelles informations du CD-Rom vers la mémoire vive.

Mais à cela s'ajoute un second problème : à la différence des ordinateurs, les consoles ont toujours été prévues pour fonctionner avec des cartouches. Résultat, leur mémoire vive est minuscule : moins de 600 kb (0,6 Mb) pour une Neo Geo ou une Megadrive. Le processeur d'une console n'a donc quasiment pas de place pour stocker les informations tirées du CD-Rom. Résultat : il en vient à charger des informations du CD-Rom vers la mémoire vive, non

pas une seule, mais plusieurs fois par niveau. Bref, c'est la galère et tous ceux qui ont connu les affres des chargements avec le premier CD-Rom de la NEC savent de quoi je parle. Les pauses café toutes les trois minutes, c'est gentil, mais ça casse également un peu le ryhtme d'un shoot them up, trouvez pas ?

Les fabricants de consoles travaillent toutefois à remédier à ces deux hic.

• Pour le premier, ils accélèrent la vitesse de chargement des lecteurs de CD-Rom. Le Mega CD est par exemple un lecteur ultra rapide.

• Pour le second, ils augmentent la taille de la mémoire vive en l'incorporant dans le lecteur lui-même. La moyenne actuellement, tant sur Mega CD que sur Super CD-Rom, est de 4 Mb.

Ces deux remèdes sont efficaces et, grâce en particulier à l'augmentation de la mémoire vive, les jeux sur CD-Rom se chargent assez rapidement pour être agréables. D'accord, les temps d'attente restent (et demeureront) plus longs que sur une cartouche, mais ce n'est plus dramatique. De toute façon, les avantages de ce nouveau support sont tels qu'il vaut mieux vous faire à cette idée : le CD-Rom est le support de l'avenir et on peut penser sans trop de risque qu'il est bien parti pour déloger la cartouche.

II • TOMORROW WILL BE YOUR DAY

Vu le potentiel du CD-Rom, on comprend sans mal que tous les fabricants de consoles aient sorti des CD-Rom, ou parlent très sérieusement de le faire. Voici donc un panorama de l'offre.

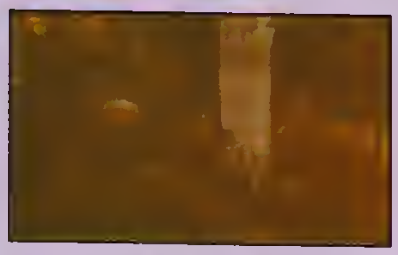
NEC Super CD-Rom (déjà sorti). Est-il encore nécessaire de rappeler que la Core fut la première console du marché à intégrer un CD-Rom ? Avec une mémoire vive de 4 Mb, le Super CD-Rom corrige la lenteur affligeante du premier lecteur commercialisé par le géant nippon. À la différence du Mega CD, il ne possède pas de processeur ni d'effets d'animation hard mais compense ce défaut par un prix plus abordable et un catalogue de jeux de folie (plus de cent !). Du moins au Japon, puisque la plupart des jeux de rôle et d'aventure n'ont pas été traduits. Reste quand même un sacré paquet de superbes jeux d'arcade. Mais il est certain que l'absence de zooms et autres déformations ainsi que son faible succès dans les pays occidentaux risquent de lui jouer des tours dans l'avenir.

Sega Mega CD (sorti au Japon et aux États-Unis. Attendu pour septembre 1993 en France). Techniquement, le Mega CD assure : non content de posséder 4 Mb de mémoire vive et une vitesse de chargement supérieure à celle de son rival de chez NEC, il incorpore un processeur 16 bits à 12.5 MHz et des fonctions d'animation hard qui faisaient défaut à la Megadrive (zooms et déformations, sur les décors comme sur les sprites). Malheureusement, non seulement son prix est élevé, mais il bute aussi sur un os de taille : les jeux. Quelconques et souvent de qualité inférieure à ce qui tourne sur cartouche... Sans compter le problème de couleur de la Megadrive (elle ne peut afficher simultanément que 32 couleurs, ce qui est peu) qui rend les graphismes des jeux Mega CD moins impressionnants que ce que l'on a pu voir sur Super CD-Rom. En conséquence, le Mega CD s'est ramassé en beauté au Japon (un Mega CD II, moins cher, est attendu incessamment sous peu). Sa seule chance d'avenir ? Que Sega mette le paquet en sortant enfin de bons jeux (c'est en cours) et que le lancement aux États-Unis commencé en décembre dernier se passe bien.

CD-Rom de la Super Nintendo (annoncé pour 1994). Le lecteur de Nintendo est attendu depuis plus d'un an. Aux dernières nouvelles, la sortie de la bête serait prévue pour début 1994. En tout cas, les caractéristiques sont alléchantes puisque ce CD-Rom compatible CDI (voir paragraphe suivant) incorporerait des zooms et rotations sur les sprites, une gestion hard

JEUX CD : MORCEAUX CHOISIS

L'intérêt du CD, c'est que sa puissance de stockage fantastique permet tous les délires : jeux réalisés en images digitalisées, utilisation de la vidéo numérique, images de synthèse... Mais paradoxalement, la plupart des jeux utilisant à fond les possibilités du CD-Rom tournent plutôt sur micro-ordinateur que sur console. Jetez donc un œil sur ces jeux de folie qui vous donnent une (petite) idée de ce qui constituera demain le quotidien de vos consoles chéries.



Sherlock Holmes. Une enquête policière ou tous les interrogatoires se deroulent en video, c'est possible ! Avec une telle ambiance, on se croirait réellement dans la peau de ce brave Sherlock.
Existe sur NEC, Mega CD, Macintosh et PC.

Spaceship Warlock. Cette enquête spatiale utilise exclusivement des decors realisés en images de synthese 256 couleurs. Classieux !
Existe sur Macintosh.

Golf. Un jeu de golf entièrement élaboré à partir de photos digitalisees restituées avec une qualité photographique. Qui ne craquerait pas ?
Existe sur CDI.

7th Guest. Mieux qu'un film d'horreur : vous vous promenez dans une maison grouillant de fantômes et disposez d'une liberté de mouvement totale dans cet univers 3D aux graphismes de folie. Sort sur PC et Mac au printemps. Prévu pour le CD-Rom de la Super Nintendo.

L'ensemble Megadrive/Mega CD.

de la 3D et un processeur 32 bits RISC. Le tout pour un prix raisonnable (200 dollars soit environ 1 200 F). Toutes ces informations ne sont à prendre qu'au conditionnel et proviennent de différentes annonces faites par certains responsables de chez Nintendo, mais aussi des diverses rumeurs qui transpirent du Japon. En fait, des sources internes à Nintendo Japan nous ont laissés comprendre que le CD-Rom Adapter en est toujours au stade de la conception et qu'aucune des caractéristiques n'est encore arrêtée. Mais une chose est sûre : Nintendo prend son temps et son lecteur ne sortira que lorsqu'ils auront développé LE jeu qui l'exploitera pleinement.

CDI (déjà sorti). Le CDI est une machine familiale au look de lecteur de CD qui est en fait un ordinateur 16 bits couplé à un CD-Rom. Il offre de somptueuses capacités graphiques et sonores qui en font un instrument fabuleux pour les applications culturelles, l'éducation et les jeux « calmes » (golf, stratégie...). Par contre, ses difficultés à réaliser des scrollings lui posent de gros problèmes pour tout ce qui est arcade ; il ne compte d'ailleurs aucun jeu d'action dans sa ludothèque. Deux remarques pour finir : il s'agit, en théorie, d'un standard (même si seul Philips a sorti un lecteur CDI pour le moment), et Nintendo a autorisé, ô surprise, la création de jeux utilisant ses persos chouchous, à savoir Mario et Zelda.

3DO (prévue pour fin 1994). Une petite nouvelle vient se joindre à la fête : la 3DO. Issue d'une association sulfureuse entre Matsushita (premier fabricant d'électronique du monde), Electronic Arts (l'un des plus importants éditeurs de jeu de la planète) et de Time Warner (le plus grand groupe mondial de communication), la 3DO vient tout juste d'être présentée au public, pour la première fois, au CES de Las Vegas. Annoncée comme la console du futur et architecturée autour d'un processeur 32 bits RISC et d'un lecteur de CD-Rom, la 3DO apparaît de plus en plus comme une machine multimédia capable de lire des CD photos et un nouveau format de CD vidéo. Elle dispose de capacités graphiques assez incroyables (résolution fabuleuse, gestion hard de la 3D, et diverses déformations d'image). Malheureusement, le prix annoncé de 700 dollars (environ 4 500 F) et une date de sortie prévue pour l'été 1994 seront des défauts que seuls des jeux de qualité pourront pallier.

MÉGAOCTETS/MÉGABITS

Au début, il n'y avait que la micro-informatique et tout allait bien. On comptait en octets, kilooctets et mégaoctets. Puis arrivèrent les consoles sur lesquelles tout était compté en bits (1 Mb = 1 000 kb = 1 000 000 b). Pour ne pas avoir l'air d'un inculte, sachez donc qu'il est très facile de faire la conversion : il suffit de diviser par 8 pour savoir combien il y a d'octets dans une mémoire donnée en bits et de multiplier par 8 pour savoir combien il y a de bits dans une mémoire désignée en octets. Un CD-Rom de 650 Mo fera donc : 650 x 8 = 5 200 Mb.

INFO/INTOX ?

Il n'y a jamais de mémoire vive sur une cartouche. — Intox.

Sur certaines cartouches, il peut y avoir une infime quantité de mémoire vive à côté de la mémoire morte. C'est le cas de tous les jeux permettant d'effectuer une sauvegarde, comme Zelda III ou Mario IV. L'intérêt ? Comme le processeur peut écrire sur cette mémoire, il y stocke les informations relatives à la partie en cours (position, objets récoltés...). Une petite pile permet d'éviter que cette mémoire soit effacée lorsque vous enlevez la cartouche,

Un jeu tenant sur une cartouche 8 Mb sera forcément plus riche qu'un autre tenant sur une cartouche 4 Mb. — Intox.

Bien plus que le corps du programme proprement dit, qui contient le principe et le plan du jeu, ce sont les graphismes, le son et les animations qui occupent le plus de place en mémoire. Le cas extrême est Zelda sur NES : bien que monstrueusement longue, l'aventure ne prend que peu de place, grâce à sa pauvreté graphique. Cela explique pourquoi les mêmes jeux prennent moins de place sur 8 bits que sur 16 bits : dans la mesure où ils possèdent une réalisation inférieure à leurs variantes sur 16 bits, ils se montrent moins boulimiques. Certains éléments, en particulier, ont tendance à « bouffer » énormément de mémoire : les digitalisations de photos ou de son. Ce qui explique pourquoi elles sont utilisées avec parcimonie, sauf sur Neo Geo où les cartouches ont tellement de mémoire qu'on aurait tort de se gêner.

La beauté d'un jeu dépend obligatoirement de la taille de sa cartouche. — Intox.

C'est généralement le cas, mais pas toujours. Car, sur une cartouche de faible taille, le programmeur se montre économe en place mémoire et se soucie de compresser au maximum son et graphismes... Lorsqu'il sait qu'il disposera d'une cartouche de plus grande capacité, il a tendance à se la jouer moins radin et à prendre ses aises. Le cas est flagrant dans les cartouches Neo Geo : quand on voit qu'un jeu comme Art of Fighting occupe 120 Mb, on se dit qu'il devrait être huit fois plus beau qu'un Street Fighter II. Or ce n'est pas tout à fait le cas. Plus près de nous, certains jeux Megadrive, comme Strider (8 Mb), sont moins beaux qu'un Talespin, qui occupe seulement 4 Mb. Bref, avoir de la mémoire sur la cartouche, c'est bien, l'utiliser à fond, c'est mieux.

SWORDS AND SERPENTS

NES PREMIÈRE PARTIE

Magie et croisements de fer sont encore au rendez-vous ce mois-ci. Réputé pour sa difficulté intéressante, Swords and Serpents se dévoile intégralement en toute impudeur.

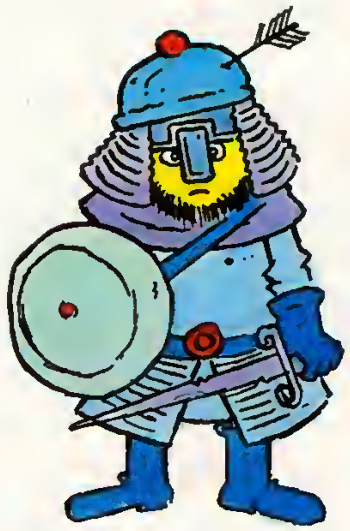
Amateurs de jeux d'aventure, c'est ici que commence votre rubrique préférée. Ce mois-ci, c'est Swords and Serpents qui a retenu toute mon attention, et si ce jeu fait encore défaut à votre ludothèque, il n'est peut-être pas encore trop tard pour réparer cet oubli. Il est vrai que Swords and Serpents est réputé pour être un sacré morceau et il était temps d'en faire les plans. Les textes étant tous en français, vous ne pouvez pas plaider que vous ne comprenez pas l'anglais. Bref, il faut s'accrocher pour arriver au terme de cette quête qui s'avère très délicate.

DEUX MOTS SUR LE JEU

Swords and Serpents est basé sur les principes fondamentaux des jeux d'aventure. Vous retrouverez dans ce jeu les traditionnelles notions de classe de personnage et de niveau d'expérience. Swords and Serpents fait partie de ces jeux dont la progression s'effectue dans un vaste donjon, ici constitué de seize niveaux labyrinthiques. Cette descente aux enfers a pour but de mettre un terme à la malédiction du roi serpent. Le pays traverse une période de ténèbres qui dure depuis des lustres et, si rien n'est fait, le genre humain est condamné à disparaître.

GUIDE DE SURVIE

Durant votre exploration, vous aller gérer une équipe de quatre personnages indépendamment les uns des autres. Vous pouvez débuter une partie avec des personnages prétirés, mais vous pouvez également créer votre propre équipe. Une fois ces formalités accomplies, vous vous retrouverez à l'entrée de ce sombre donjon. Au début, vos personnages sont faiblement armés et ne disposent que d'une armure de cuir. En venant à bout des monstres qui patrouillent sans cesse, vous pourrez faire des achats grâce aux maigres possessions dont vous les aurez dépouillés. Il existe également une colonie humaine, établie un peu partout dans les sous-sols, dont les



LÉGENDES DES PLANS

PORTE

PORTE SECRÈTE

ESCALIER

SOL ÉLECTRIQUE

FONTAINE MAGIQUE : elles permettent au(x) magicien(s) de restaurer la totalité de leurs points de magie.

ZOOM-TUBE : les zooms-tubes ont la faculté de téléporter l'utilisateur jusqu'à un autre niveau. D'une façon générale, leur utilisation est plutôt déconseillée. Dans les légendes des plans figurent les points de départ et, entre parenthèses, le niveau d'arrivée.

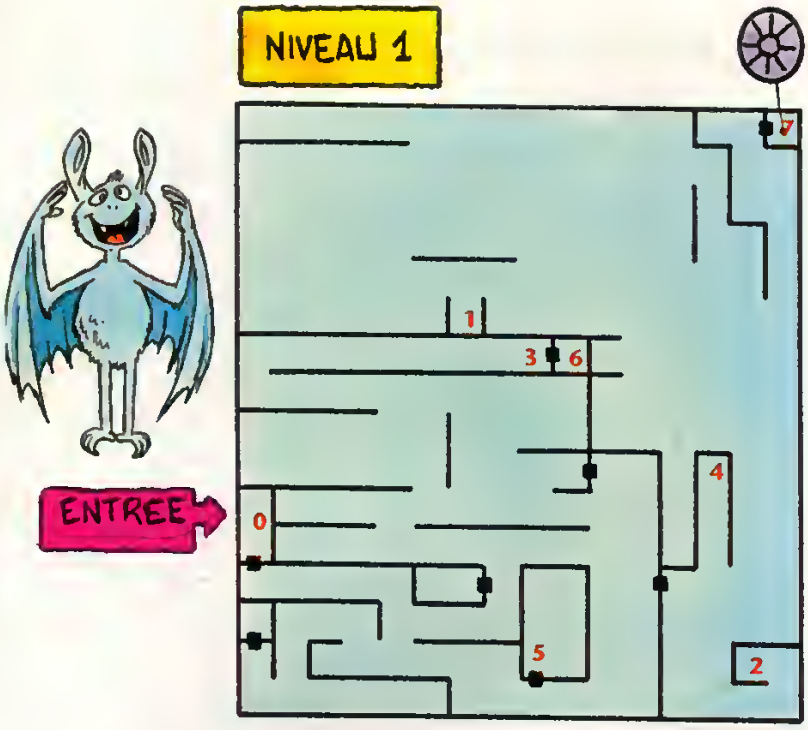
TEMPLE : quelques communautés de moines évangélisateurs se sont installées dans ce donjon pour y prêcher la foi des dieux. Vous pouvez venir vous y reposer, les moines s'occuperont de vos blessures. Les temples sont présents aux niveaux 1 et 5.

ARSENAL : deux armuriers audacieux ont également élu domicile dans ce donjon. Ils ont une quantité d'armes et de protections à vous céder... si vous êtes riche.

membres vous prodigueront des conseils plus indispensables que jamais pour finir ce jeu. On rencontre aussi des communautés de moines susceptibles de vous guérir ou de ressusciter vos personnages morts, ainsi que des magasins dans lesquels vous pourrez acheter des armes et armures plus performantes. Voilà, vous savez tout ce qu'il faut pour vous lancer dans l'aventure.

LA SOLUTION

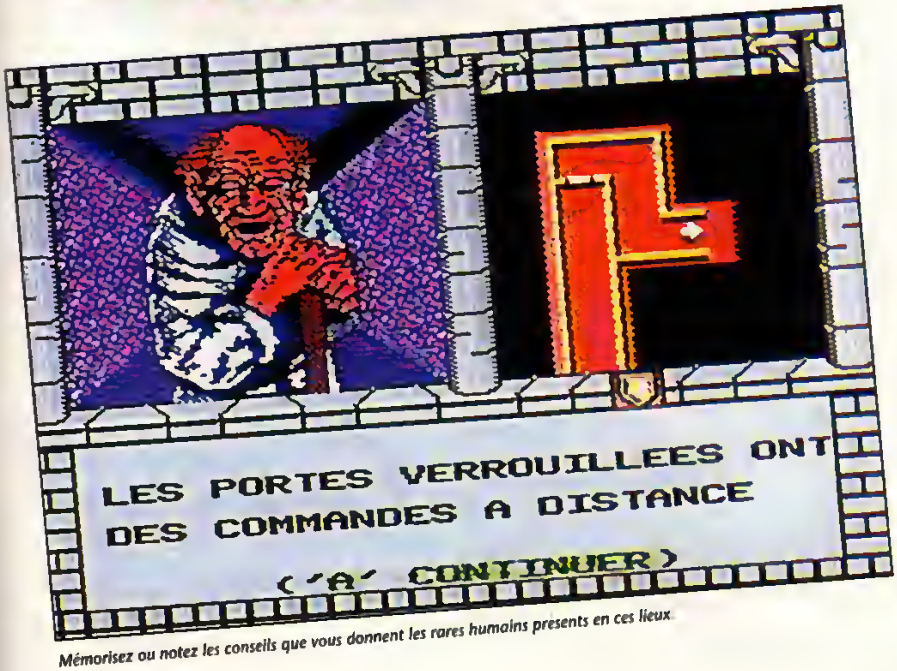
Votre quête étant, comme le mois dernier, de sauver le monde, *Player One* publie la totale sur ce jeu d'aventure pour le moins corsé. Vous retrouverez les plans intégraux des huit premiers niveaux, une solution complète ainsi que deux tableaux de description du matériel. Ces comparatifs sont habituellement inclus dans les docs des jeux traités dans cette rubrique, mais cette fois, les développeurs ont préféré laisser le joueur se débrouiller par ses propres moyens.



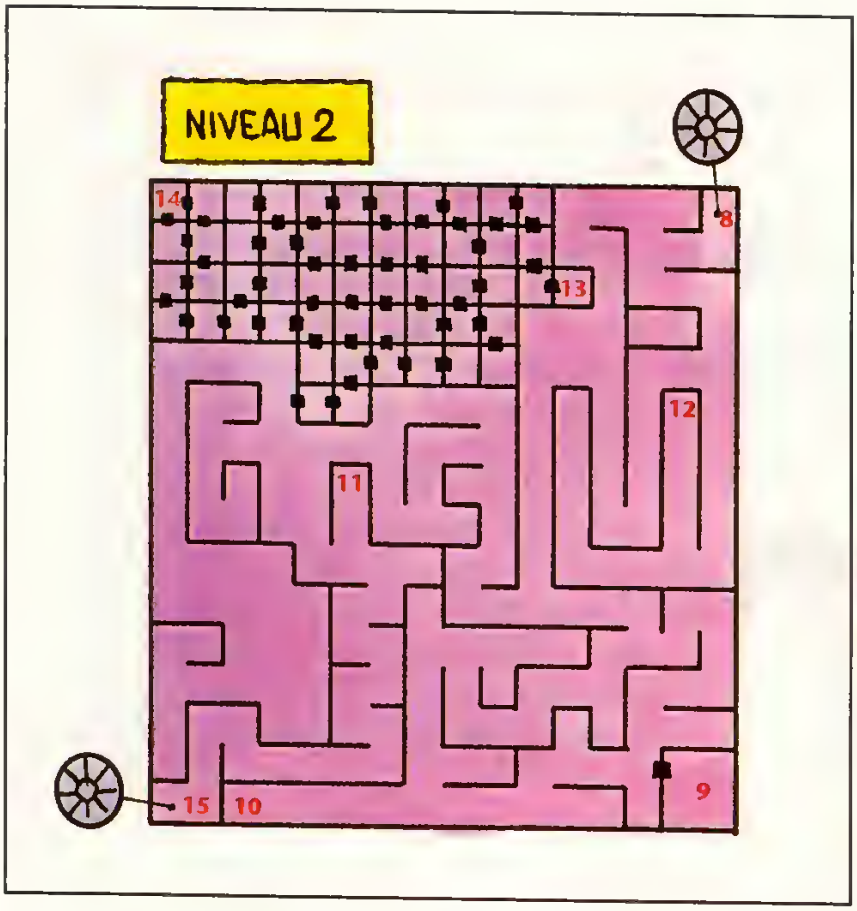
NIVEAU 1

Ce premier niveau a pour but de vous familiariser avec la gestion de vos quatre personnages. Ne recelant pas de difficultés particulières, vous pouvez néanmoins y acheter des armes et vous faire soigner au temple.

0 • Entrée du donjon.
1 • Point d'arrivée des zooms-tubes n° 57 (niveau 6) et n° 70 (niveau 7).
2 • Sort : piqûre.
3 • Point d'arrivée du zoom-tube n° 46 (niveau 5).
4 • Point d'arrivée des zooms-tubes n° 10 (niveau 2), n° 18 (niveau 3) et n° 38 (niveau 4).
5 • Arsenal.
6 • Temple.
7 • Escalier conduisant au niveau 2.



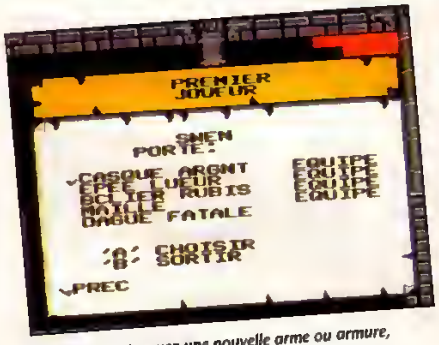
Mémorisez ou notez les conseils que vous donnent les rares humains présents en ces lieux.



12 • Point d'arrivée du téléporteur n° 11.
13 • Épée + 1.
14 • Sort : bouclier.
15 • Escalier montant au niveau 3.

NIVEAU 3

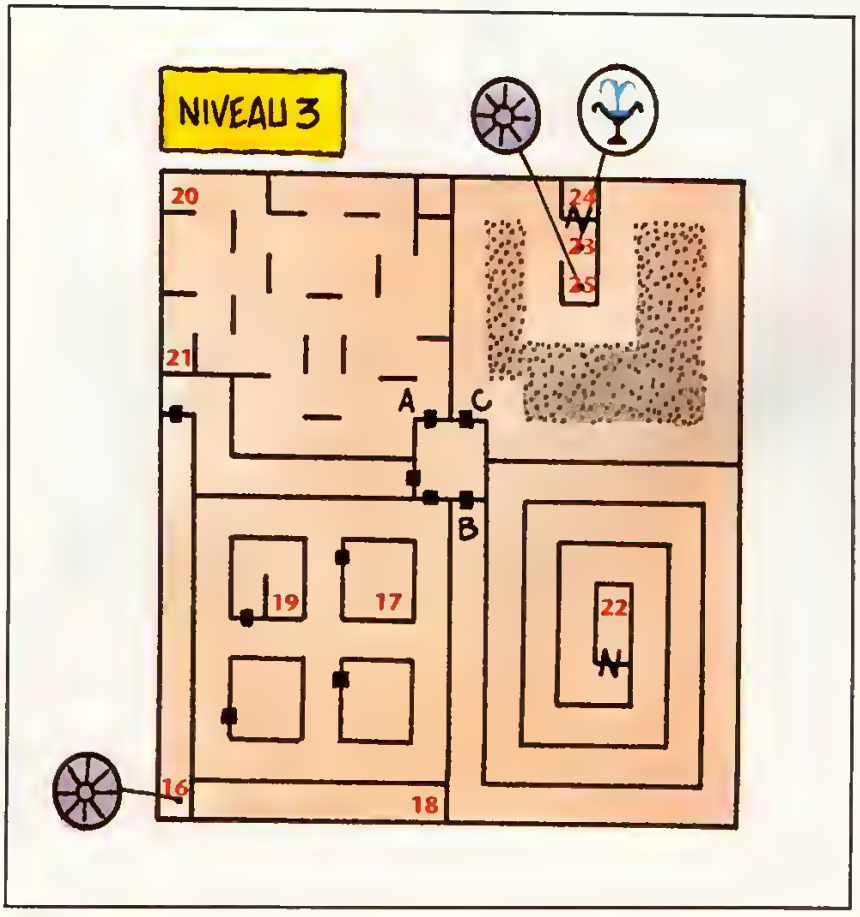
Une petite nouveauté apparaît à ce niveau. Certaines portes sont verrouillées. Pour les ouvrir, vous devez trouver le mécanisme de déverrouillage correspondant à chacune des portes. C'est également dans ce niveau que vous trouverez la première fontaine magique.

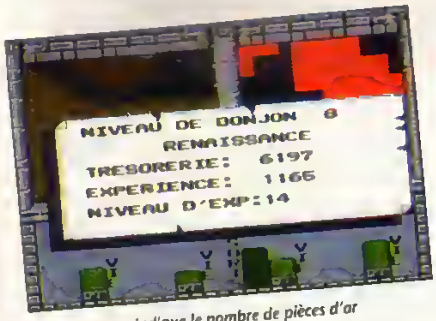


Lorsque vous trouvez une nouvelle arme ou armure, pensez à en équiper vos personnages.

NIVEAU 2

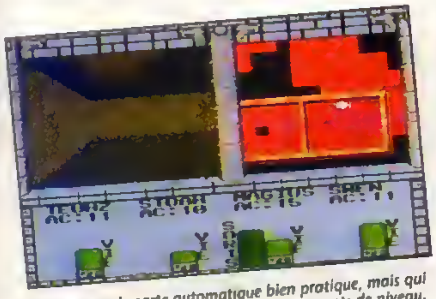
Le deuxième niveau va être pour vous l'occasion de découvrir les fameux zooms-tubes et les téléporteurs ainsi que leurs conséquences, plutôt néfastes dans la plupart des cas.
8 • Escalier menant au niveau 1.
9 • Pièce fermée par une serrure en or. L'utilisation de la clé dorée vous permettra d'ouvrir cette porte ultérieurement. Vous y trouverez le collier de rubis, le premier des sept objets à réunir.
10 • Zoom-tube amenant au point n° 4 (niveau 1).
11 • Téléporteur qui mène au point n° 12.



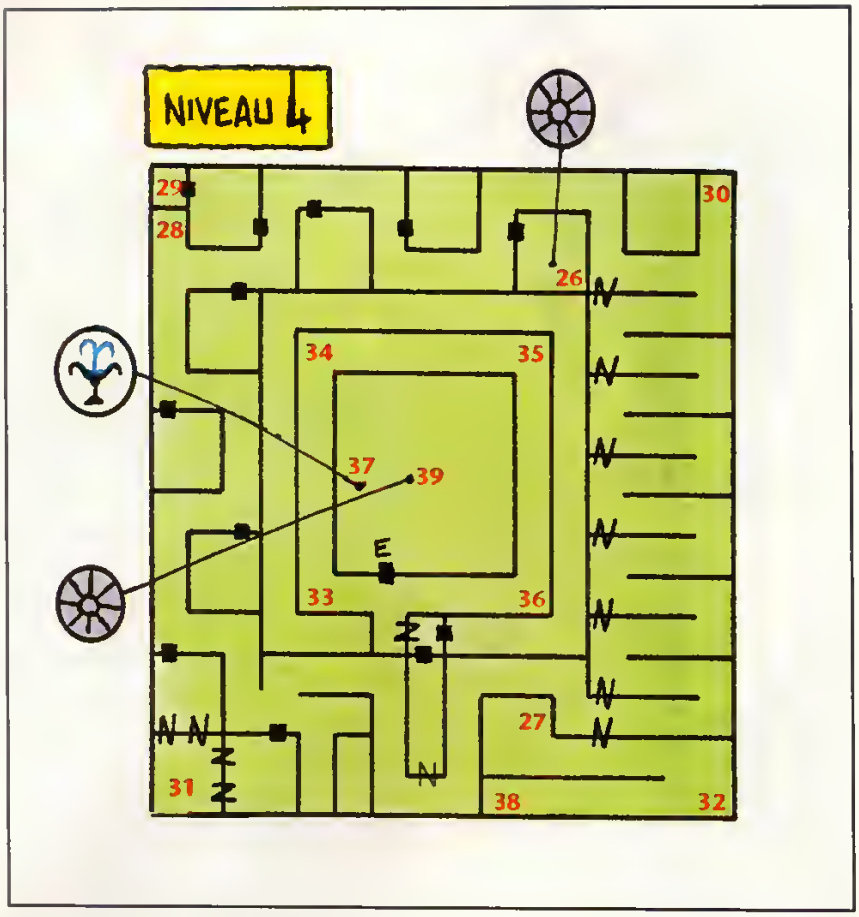


Un ecran vous indique le nombre de pièces d'or et les points d'experience du groupe.

16 • Escalier pour descendre au niveau 2.
17 • Mécanisme de déverrouillage de la porte A.
18 • Zoom-tube pour aller au point n° 4 (niveau 1).
19 • Un fer à cheval se trouve dans cette pièce.
20 • Sort : œil de la mort.
21 • Mécanisme d'ouverture de la porte B.
22 • Mécanisme d'ouverture de la porte C.
23 • Fontaine magique.
24 • Une clé en or est cachée dans ce réduit. Elle permet d'ouvrir la porte n° 9 (niveau 2).
25 • Escalier menant au niveau 4.



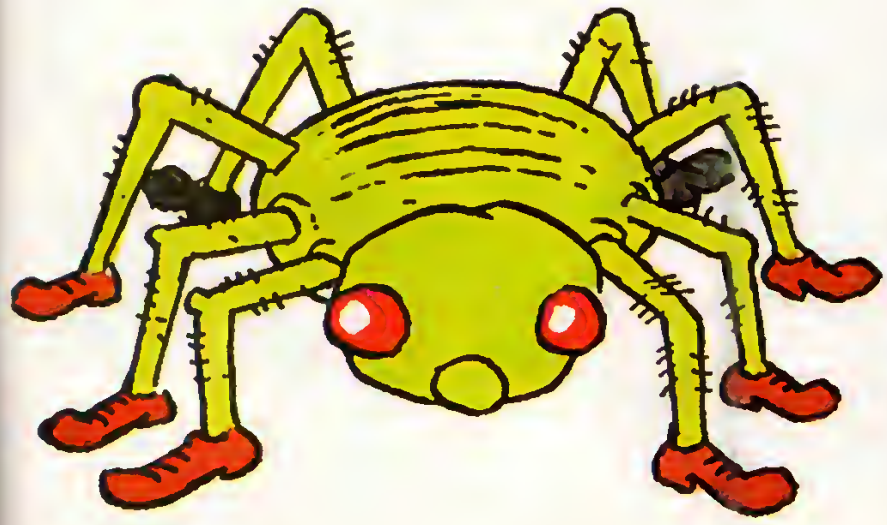
Un traçage de carte automatique bien pratique, mais qui ne reste pas en mémoire lors des changements de niveau.

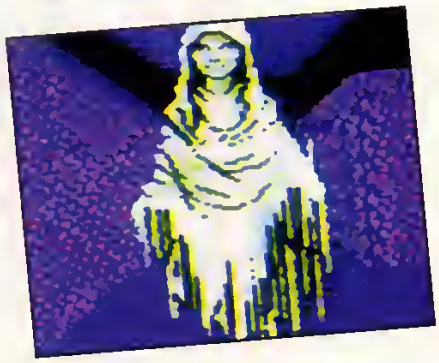


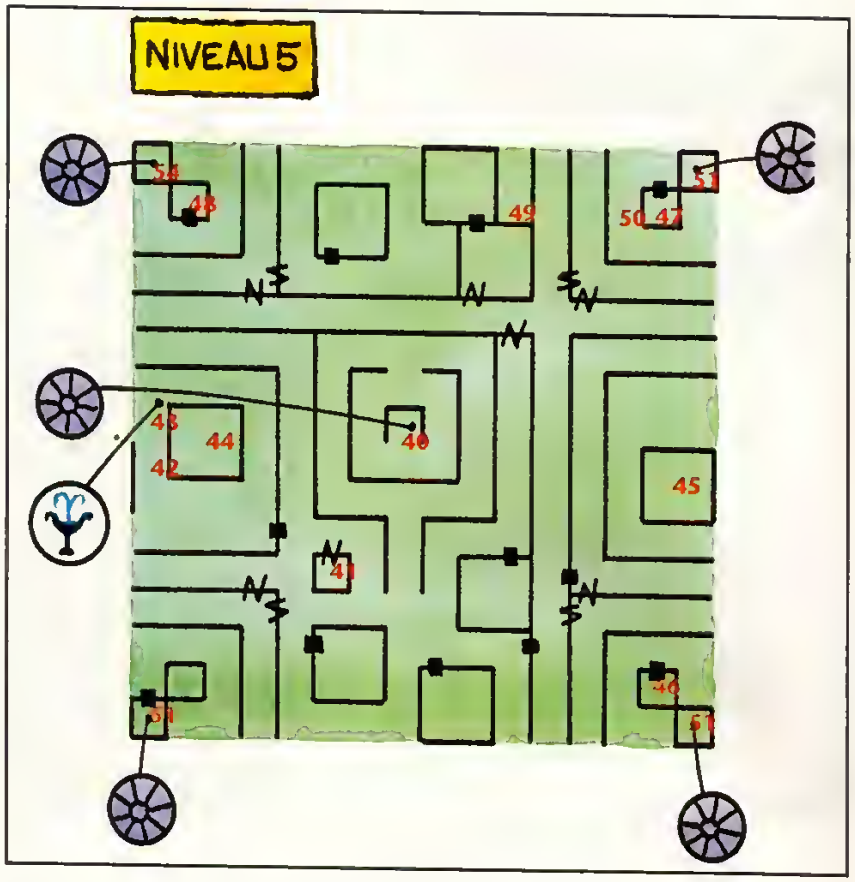
NIVEAU 4

Il y a encore deux nouvelles portes verrouillées à ce niveau. Malheureusement, ce n'est plus un mais plusieurs mécanismes que vous devrez actionner, et dans un ordre précis. Dans un des niveaux précédents, un colon de ce donjon a dû vous indiquer l'ordre à respecter. Si vous l'avez oublié, suivez l'ordre croissant des numéros de ces mécanismes.

26 • Escalier menant au niveau 3.
27 • Sort : vapeur de mort.
28 • Sort : force.
29, 30, 31 et 32 • Mécanismes d'ouverture de la porte D, à déclencher dans cet ordre.
33, 34, 35 et 36 • Mécanismes d'ouverture de la porte E, à déclencher dans cet ordre.
37 • Fontaine magique.
38 • Zoom-tube menant au point n° 4 (niveau 1).
39 • Escalier qui monte au niveau 5.



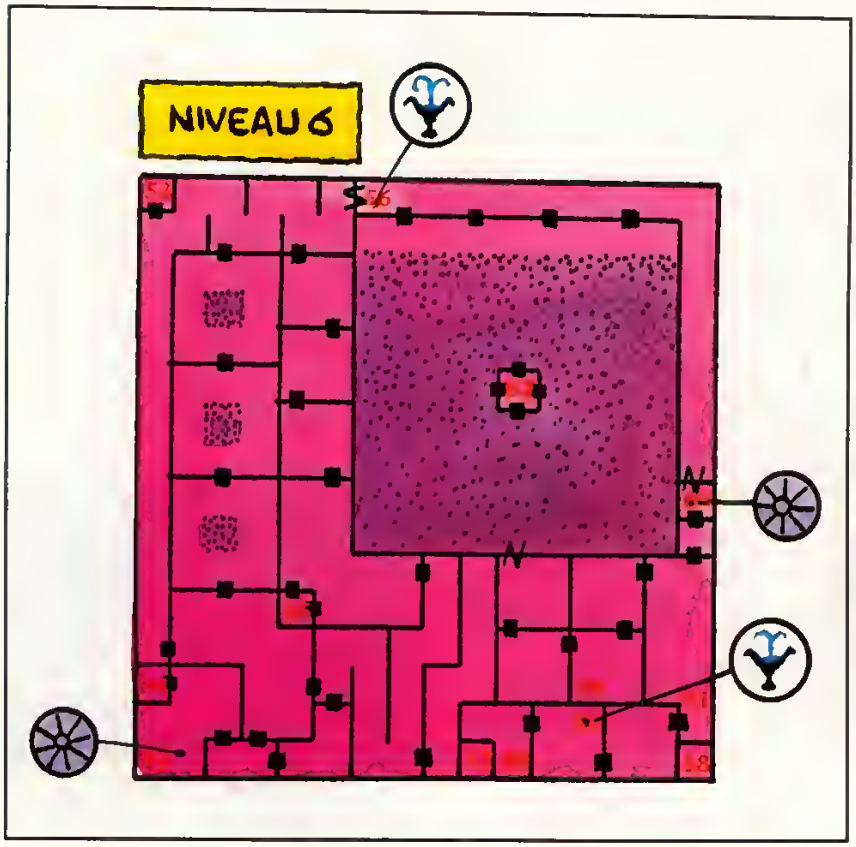


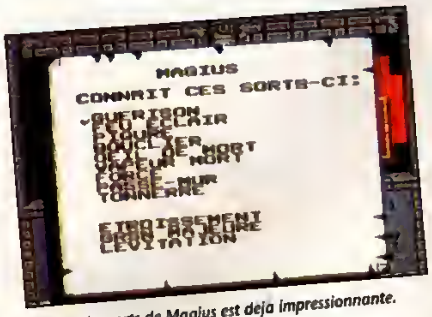


NIVEAU 5

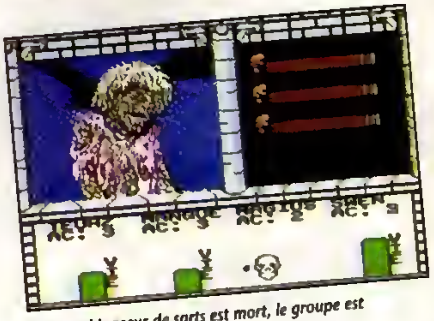
En plus des monstres, ce cinquième niveau du donjon est défendu par un puissant enchantement magique assez déroutant. Le magicien qui a créé ce sort l'a probablement baptisé « géomorphie » puisque les couloirs sont sans fin. Les fondations du donjon ont les mêmes dimensions qu'aux niveaux précédents, mais les issues du bas sur le plan rejoignent celles du haut, de même que celles de gauche correspondent à celles de droite et vice versa. Quoi qu'il en soit, le magicien du groupe aura de quoi approfondir ses connaissances dans les arts magiques en étudiant de plus près ce sort.

40 • Escalier conduisant au niveau 4.
41 • Sort : lévitation.
42 • Sort : passe-muraille.
43 • Fontaine magique.
44 • 400 pièces d'or.
45 • Cape lueur.
46 • Zoom-tube menant au point n° 3 (niveau 1).

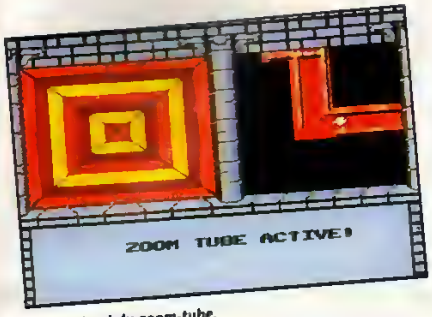




La liste des sorts de Magius est déja impressionnante.



Mon seul lanceur de sorts est mort, le groupe est en mauvaise posture.



L'effet visuel du zoom-tube.

47 • Temple.
48 • Arsenal.
49 • Point d'arrivée du zoom-tube n° 78 (niveau 8).
50 • Point d'arrivée du zoom-tube n° 58 (niveau 6).
51 • Escalier menant au niveau 6.

NIVEAU 6

Une nouvelle difficulté vient agrémenter votre périple. Certaines parties de ce niveau (représentées en vert plus foncé sur le plan) indiquent des sols électrifiés. L'utilisation du sort de lévitation, moyennant deux points de magie, permet d'éviter ce désagrément.

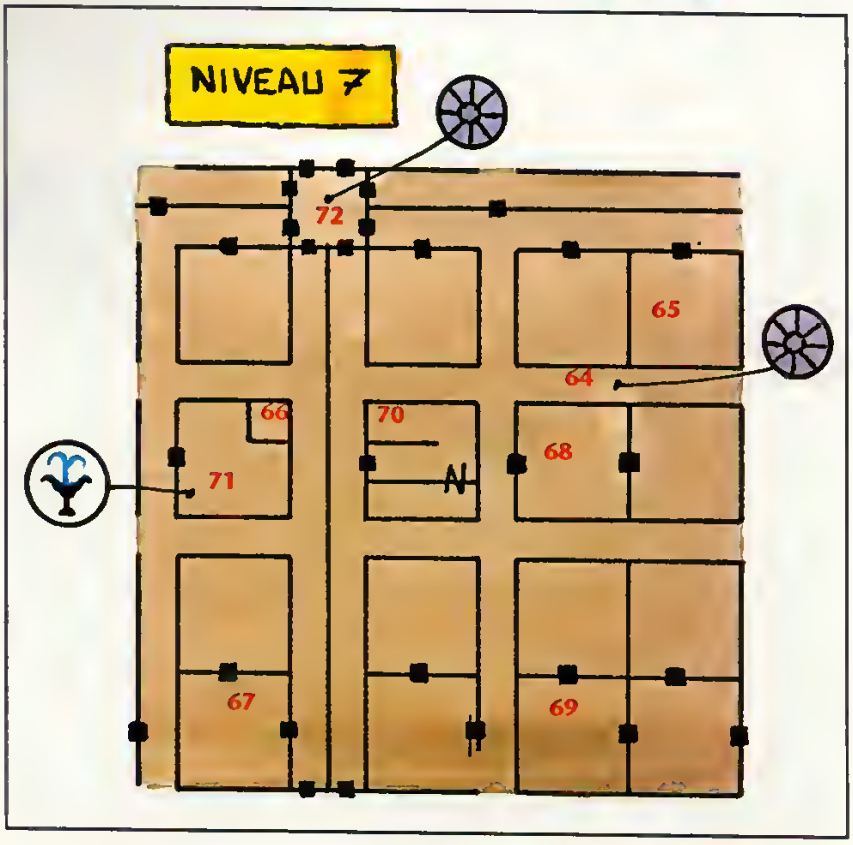
52 • Escalier descendant au niveau 5.
53 • Téléporteur menant au point n° 54.
54 • Point d'arrivée du téléporteur n° 53.
55 • C'est dans cet autre réduit qu'est dissimulée la clé de cuivre. Elle vous permettra d'ouvrir les pièces du n° 81.
56 • Fontaine magique.
57 • Zoom-tube allant au point n° 1 (niveau 1).
58 • Zoom-tube amenant au point n° 50 (niveau 5).
59 • La deuxième relique de rubis qu'il vous faut se trouve ici. Il s'agit du bouclier de rubis. Ce bouclier peut être utilisé par l'un des personnages.
60 • Ce secteur fourmille de reliques ! Vous trouverez dans cette pièce la bague de rubis.
61 • Sort : guérison majeure.
62 • Sort de tonnerre.
63 • Escalier montant au niveau 7.

NIVEAU 7

Le niveau 7 est protégé magiquement par le même enchantement qu'au niveau 5. Que cela ne vous affole pas, l'exploration en elle-même n'est pas bien difficile pour ne pas dire rapide. Cependant, n'avancez pas de façon téméraire ; méfiez-vous des importants dégâts que peuvent vous infliger les créatures ennemies.

Dématerialisation lors de l'utilisation d'un téléporteur.

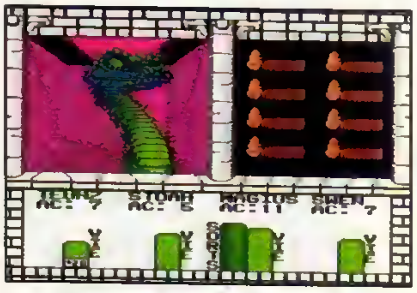
64 • Escaliers menant au niveau 6.
65 • Armure de mithril.
66 • L'usage du sort passe-muraille est indispensable pour atteindre ce réduit renfermant le cor de rubis.
67 • 500 pièces d'or.
68 • Sort : étourdissement.
69 • Le casque de rubis n'attendait que d'être ramassé.
70 • Zoom-tube menant au point n° 1 (niveau 1).
71 • Fontaine magique.
72 • Escalier menant au niveau 8.



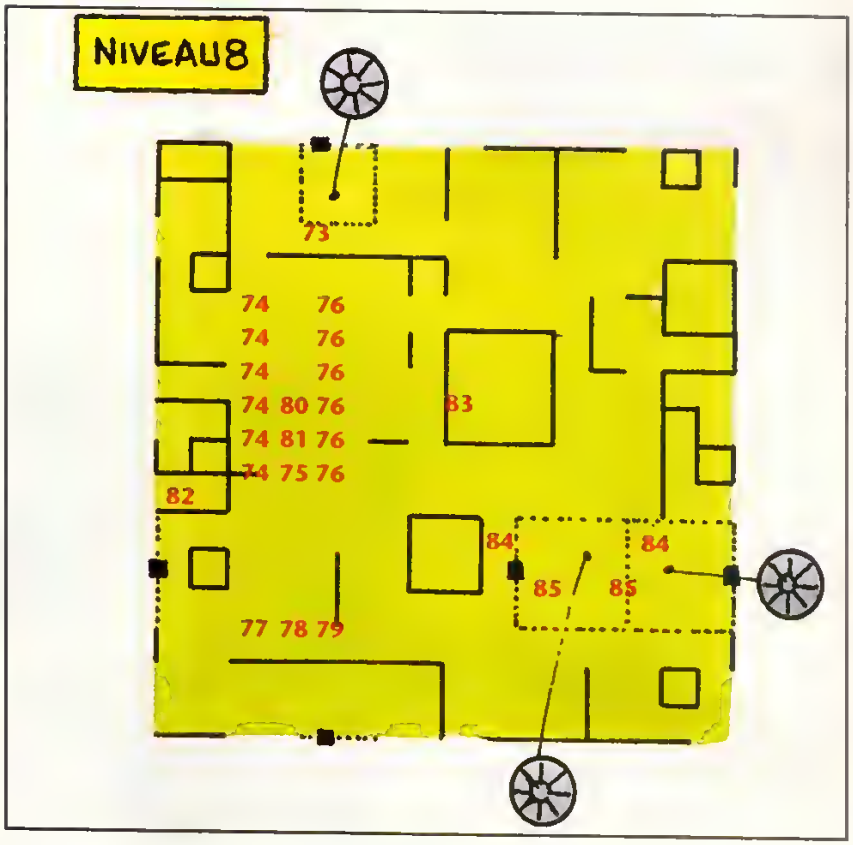
NIVEAU 8

Ce huitième niveau, c'est franchement l'enfer. La plupart des murs sont invisibles à l'exception de la pièce de départ et des deux salles aux serrures de cuivre verrouillées. Heureusement, le tracé de la carte automatique est d'un grand secours. Au besoin, utilisez les sortilèges passe-muraille.

73 • Escalier menant au niveau 7.
74 • Téléporteurs pour aller au point n° 77.
75 • Téléporteurs conduisant au point n° 78.
76 • Téléporteurs menant au point n° 79.



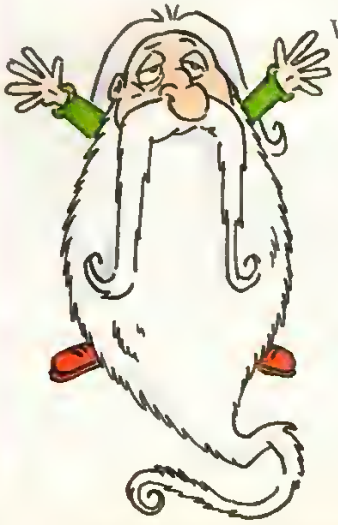
Vous pouvez être attaqué par un maximum de huit créatures



77 • Point d'arrivée du téléporteur n° 74.
78 • Point d'arrivée du téléporteur n° 75.
79 • Point d'arrivée du téléporteur n° 76.
80 • Fontaine magique.
81 • Zoom-tube menant au point n° 49 (niveau 5).
82 • Sort : guérison majeure.
83 • À l'aide du sort passe-muraille, vous pouvez pénétrer dans cette pièce close. Utilisez le fer à cheval sur la perche qui s'y trouve et vous gagnerez 5 000 points d'expérience. C'est-à-dire presque un niveau.
84 • Inaccessibles par le sort passe-muraille, ces deux pièces ont des serrures en cuivre verrouillées. Il vous faut la clé de cuivre pour pouvoir y entrer et accéder à l'escalier qui conduit au niveau suivant.
85 • Escalier menant au niveau 9.

Bien que vous ayez en votre possession cinq des sept trésors de rubis, les huit niveaux qu'il vous reste à explorer sont franchement infernaux. Vous pouvez considérer cette première partie, niveau 8 inclus, comme un hors-d'œuvre tout juste un peu épicé avant le plat de résistance qui vous attend le mois prochain.

Wolfen



LES SORTS

Quel que soit le sort offensif utilisé, l'effet sur les adversaires se cantonne à une perte de points de vie. Économisez vos points de magie pour soigner les blessures du groupe ou pour utiliser des sorts défensifs et utilitaires.

Guérison (1 point) :
permet de restaurer six points de vie à un membre du groupe.
Bouclier (1 point) :
augmente momentanément le niveau de défense du groupe.
Œil de la Mort (1 point) :
accroît l'efficacité au combat d'un de vos aventuriers.
Force (2 points) :
augmente les dommages causés par l'un des membres du groupe.
Passe-muraille (1 point) :
permet de traverser la plupart des murs. Les zones importantes sont protégées magiquement contre ce sort utilitaire.
Guérison majeure (2 points) :
restaure de 4 à 6 points de vie de chaque membre du groupe.
Lévitation (2 points) :
permet au groupe de léviter afin d'éviter des obstacles tels que les sols électrifiés.

LES TABLEAUX

Ces deux tableaux ont pour but de vous aider à équiper vos personnages avec la meilleure configuration possible. Le tableau des protections vous indique les valeurs d'un des éléments lorsqu'il est équipé par un personnage. Les lettres G, M, V des dernières colonnes sont mises respectivement pour guerrier, magicien et voleur.

LES PROTECTIONS

Protection	Bonus classe d'armure	Classe de personnage
Armure de cuir	2	G, M, V
Cotte de mailles	4	G, V
Bouclier	1	G, V
Casque	2	G, M, V
Casque d'argent	3	G, M, V
Casque de rubis	4	G, M, V
Cape lueur	6	M
Cape de mage	6	M
Bouclier de rubis	4	G, V
Armure de mithril	6	G, V
Bague de rubis	4	M

LES ARMES

Arme	Efficacité	Dommage	Bonus classe d'armure	Classe de personnage
Bâton	11	4	0	G, M, V
Poignard	11	4	0	G, M, V
Sabre	10	6	0	G, V
Hache	10	4	0	G, V
Hallebarde	8	6	0	G, V
Épée	10	4	0	G, V
Épée +1	12	6	1	G, V
Grande épée	15	6	0	G, V
Épée + 2	17	8	2	G, V
Bâton de mage	17	6 x 2	2	M
Baguette	10	4 x 2	2	M
Dague fatale	21	12	1	V
Épée d'argent	20	12	1	G, V
Bâton rouge	19	6	2	M
Épée lueur	20	12 x 2	0	G, V

SOS

À l'occasion de cette nouvelle année, *Player One* prend de nouvelles résolutions. La Rubrique SOS va subir un petit lifting dès le prochain numéro...
Depuis quelque temps, il semblerait que plusieurs gagnants aient fait preuve d'un manque évident de bonne volonté lorsqu'il s'agissait de répondre à un SOS. Certains auraient même carrément envoyer de fausses listes uniquement dans l'espoir d'obtenir l'abonnement. Il convient donc de prendre certaines mesures qui auront pour effet de rendre la rubrique non seulement plus esthétique, mais aussi plus efficace et conviviale. Désormais, la rubrique des SOS va changer de mode de fonctionnement. Il n'y aura plus de réponses aux SOS par mon intermédiaire, mais uniquement des questions. Pour cela, il faut que vous pensiez à communiquer votre adresse complète ou votre numéro de téléphone afin que les vrais joueurs solidaires fassent d'eux-mêmes la démarche de répondre. Dernière petite chose, je vous rappelle qu'il est indispensable que dans votre SOS figurent le nom du jeu, la console concernée, le niveau et une explication claire de votre problème.

RÉPONSES AUX SOS

Passionné comme beaucoup par les consoles vidéo, Jacques se propose de venir en aide à ceux d'entre vous se heurtant à certains jeux. Sur MEGADRIVE, il a terminé Ghostbusters, Altered Beast, Allenstorm, Last Battle, James Busters Douglas, Shadow Dancer, Super Monaco GP, Super Real Basketball, Double Dragon I et II, Moonwalker, Alex Kidd, Afterburner II, Wonderboy II, Super Shinobi, Mickey Mouse, Hang On, Pit Fighter, Out Run, Ghouls'n Ghosts, Tokl, Columns, Streets of Rage, Street Smart, Golden Axe I et II, Sonic the Hedge Hog, Valis III, El Viento, Magical Guy, E-Swat, Dynamite Duke, Mystic Defender, Rambo III, Sword of Sodan, Thunderforce III et Kid Chameleon. Sur la SUPER NINTENDO, il est venu à bout de Super Mario IV, F-Zero, Super Soccer, Super R-Type, Super Contra, Teenage Mutant Hero Turtles IV, Street Fighter II et Final Fight. Continuons maintenant avec sa liste de jeux terminés sur consoles 8 bits qu'il possède. Sur NINTENDO ES : Dragonball, Double Dragon I et II, Life Force, Gradius, Rush'n Attack, Spy vs Spy, Rygar, Super Mario Bros I, II et III, Duck Hunt, Top Gun, Pinball, Ghouls'n Ghosts, Robocop, Bubble Bobble, Wizards and Warriors, Megaman I et II, Teenage Mutant Hero Turtles et Tetris. Enfin sur sa SEGA MASTER SYSTEM : Wonderboy I et III, Black Belt, Alex Kidd I, II et III, Mickey Mouse, Shinobi, Columns, Golden Axe I, Moonwalker, Casino Games, Psychofox, Aztec Adventure, Global Defense, Hang On, Out Run, Bubble Bobble, Afterburner I et Sonic the Hedge Hog. Sur sa portable GAME GEAR, il a terminé Columns, Wonderboy I, Sonic the Hedge Hog et Shinobi. Si l'un de ces jeux vous pose un problème, n'hésitez pas à contacter Jacques. Adressez vos SOS à Jacques Zamelly, Bontemps La Bastille-du-Temple, 82100 Castelsarrasin.

Franck est un habitué de la rubrique et il m'a envoyé une mise à jour de sa lise de jeux terminés. Sur NINTENDO ES, il répond à tout SOS concernant les jeux suivants : Zelda I et II, Megaman I, Metal Gear, Super Mario Bros I, II et III, Clu Clu Land, Kung-Fu, Pinball, Wizards and Warriors, Duck Hunt, Wild Gunman, Excitebike, Donkey Kong I, II et III, Gyromite, Punch Out, Pro Wrestling, Rad Racer, Soccer, Simon's Quest, Batman, Double Dragon II, Fester's Quest, Teenage Mutant Hero Turtles, Tetris, Probotector, Robocop, Solar Jetman, Blades of Steel, Bionic Commando, Faxanadu, Duck Tales, Wrath of the Black Manta, Bubble Bobble et Ghosts'n Goblins. Sur GAME BOY, sa liste plus modeste comprend Batman, Chessmaster, Duck Tales, Gargoyle's Quest, Super Mario Land et Tetris. Sur MEGADRIVE, il est venu à bout d'Altered Beast, Sonic, Streets of Rage, Robocod, Super Monaco GP, Quackshot, Revenge of Shinobi, Afterburner II, Mickey Mouse, the Immortal, Shadow Dancer, Miss Pac Man et Starflight. Sur SUPER NINTENDO, il a terminé Super Mario World, Super R-Type, Castelvania IV, Street Fighter II et Final Fight (Il avoue humblement ne pas venir à bout de F-Zero ni de Ghouls'n Ghosts). Enfin sa liste de jeux MASTER SYSTEM inclut Alex Kidd in Miracle World et Shinobi.

Adressez vos SOS à Franck Dumoulin, 20, rue du Capitaine-Pellot, 64100 Bayonne ou appelez le 59 55 38 18.

Michaël ne fait pas les choses à moitié lorsqu'il s'agit de jeux vidéo. Sa liste de jeux dont il est venu à bout est significative. Sur MEGADRIVE, il a terminé Dick Tracy, Sonic, Mickey Mouse, Quackshot, Shinobi, Shadow Dancer, Altered Beast, Super Hang-On, James Pond, Robocod, Mercs, Ghouls'n Ghosts, Out Run, Road Rash, Thunderforce II et III, EA Hockey, Golden Axe I et II, Alisia Dragon, John Madden, Strider, Streets of rage, Phantasy Star II et III, Shining in the Darkness, Wonderboy III et V, Populous, Kid Chameleon,

LA RÉPONSE DU MOIS

Lucas possède plusieurs consoles et prouve ici mettre ses connaissances à la disposition des lecteurs en difficulté. Il a disséqué Super Mario World, F-Zero, Super Soccer, Street Fighter II, Super Probotector, Lemmings, Super Castelvania IV, Final Fight et Zelda III sur SUPER NINTENDO bien évidemment. Sur MEGA DRIVE, il a terminé Sonic, Quackshot, Castle of Illusion, Greendog, Tazmania, Streets of Rage, Altered Beast, Budokan, Wonderboy in Monster Lair, California Games, Burning Force, Dragon's Fury, E-Swat, F-22 Interceptor, Golden Axe I et II, Gynoug, John Madden, Alienstorm, Shadow Dancer, Bulldozer, Road Rash, EA Hockey, Out Run, Double Dragon II, Popoulous et Miss Pac Man. Il répond aux SOS concernant des jeux de la trop peu riche CORE GRAFX : Adventure Island, Blondia, Dark Legend, R-Type, Devil Crash, Final Soldier, Final Match Tennis, Formation Soccer, Super Volleyball, Jackie Chan, Ruatan Saga II, Populous, Gradius, Son Son II et Rock On. Sur la liste de jeux NINTENDO ES terminés comprend Zelda I, The Adventure of Link, Super Mario Bros I, II et III, Batman, Bayou Billy, Super Spike V'Ball, Blades of Steel, Gremlins II, Gyromite, Duck Tales, Duck Hunt, Ghostbusters II, Goonies II, California Games, Ninja Warriors, Kung Fu, les Chevaliers du Zodiaque, Tetris, Teenage Mutant Hero Turtles, Pro Wrestling, World Wrestling, Tennis, Soccer, Skate or Die, Megaman II, Bygone, Bad Racer, Double Dragon II, Silent Service, World Cup, Dragonball, Robocop, Popeye et Stealth ATF. Sur MASTER SYSTEM : Alex Kidd in Miracle World, Wonderboy I et III, Black Belt, R-Type, Enduro Racer, Golden Axe, Double Dragon, Tennis, Rastan Saga, Out Run, Psychofox, California Games, Sonic et Castle of Illusion. Sur GAME BOY, il a fini Tetris, Revenge of the Gator, Duck Tales, Gargoyle's Quest, Super Mario Land, Double Dragon I et II, Puzzenic, Nemesis et Batman. Enfin sur GAME GEAR, c'est Sonic, Mickey, Columns, Wonderboy, G-Loc et Donald Duck qu'il a terminé. Lucas a eu l'idée d'inclure dans sa liste les noms des bornes d'arcade qu'il a terminées : Street Fighter II et II, Double Dragon, Caveman Ninja, Final Fight et Shadow Dancer. Si vous souhaitez faire appel à ses services, écrivez à Lucas Jelinski, 75, rue des Cornailles, 77130 Val-de-Reuil. Vous pouvez également le contacter par téléphone en appelant le (16) 32 59 32 58.

E-Swat, Decap Attack, El Viento, Batman, Moonwalker, Phellos, Desert Strike, Forgotten World, Spiderman, Columns, Dynamite Duke et Midnight Resistance. Sur GAME BOY, il a terminé un bon paquet de jeux : Tetris, Duck Tales, Dragon's Lair, Bad'n Rad, Motocross Maniacs, R-Type, Golf, Solar Striker, Kung-Fu Master, Castelvania Adventure, Gargoyle's Quest, Robocop, Gremlins II, Burai Fighter DeLuxe, Spiderman, Fortress of Fear, Alleway, F1 Race, Final Fantasy Legend I, II et III, RC Pro/Am, Revenge o the Gator, Double Dragon I et II, Choplifter II, Bugs Bunny, Marble Madness, Batman, Navy Seals, Nemesis, Rescue of the Princess Blobette, Chase HQ, Side Pocket, Soccer, Fortified Zone, Metroïd, Contra, Ninja Turtles, Nintendo World Cup, Baloon Kid, Tennis, Dr Mario, Qix, the Simpsons et Blades of Steel. Sur SUPER NINTENDO, il est venu à bout de Super Soccer, Super Mario World, Super Tennis, Super R-Type et F-Zero. Vous pouvez le joindre par courrier : Michaël Zilavec, 12, Impasse Petavis, 59239 Thumeries.

SOS

ZELDA III (SUPER NINTENDO)

S'étant lancé depuis peu dans ce troisième volet des aventures de Link, François ne parvient pas à venir à bout du gardien du rocher de la tortue malgré une série d'essais infructueux. Si vous souhaitez lui venir en aide, écrivez à François Tullméro, 24, rue Aldebert, 13006 Marseille.

NEW ZEALAND STORY (MEGADRIVE)

Joël est l'auteur d'une petite série de SOS. Le premier concerne New Zealand Story. Arrivé au niveau 4, tout va à peu près bien jusqu'à ce qu'il se retrouve nez à nez avec le boss. Les lecteurs connaissant une technique de combat pour vaincre la baleine rose peuvent écrire à Joël Iagger, 1, rue de Four-Flabeuville, 54260 Longuyon.

KICKLE CUBICLE (NINTENDO ES)

La situation de Joël devient dramatique. Au niveau 29, il n'arrive pas à ses fins bien qu'il lui semble avoir fait tout ce qui se devait. Lorsqu'il est bloqué, voici sa situation : il a délivré toutes les princesses et épousé la fille du roi. Adressez votre réponse à Joël Iagger, 1, rue de Four-Flabeuville, 54260 Longuyon.
Julien est lui aussi bloqué au même niveau que Joël. Il serait cool de la part des lecteurs en mesure de répondre à Joël d'en faire de même pour Julien. Julien Dilaj, 12, rue Antoine-Bourdelle, 94400 Vitry.

SIMON'S QUEST (NINTENDO ES)

Le dernier SOS de Joël est issu de Simon's Quest, un jeu d'aventure assez passionnant mais qui, je le reconnais, est assez difficile sans aide. Après plusieurs heures passées à grimper en niveau et à explorer la Transylvanie, il n'arrive pas à réunir les morceaux du corps du comte Dracula. Si l'un d'entre vous pouvait lui envoyer les plans de ce jeu, je suis sûr qu'il vous en serait très reconnaissant. Joël Iagger, 1, rue de Four-Flabeuville, 54260 Longuyon.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLE (NINTENDO ES)

Malgré de nombreuses tentatives, toutes soldées par un échec, Cédric se demande où trouver les mini boss des deux planques du niveau 6. Adressez vos réponses à Cédric Bourgot, 2, rue Pierre-Mendès-France, 59157 Beauvois-en-Cambrésis, ou appelez le 27 76 23 64.

LIFEFORCE (NINTENDO ES)

Encore un SOS de Cédric. Au niveau 5, il se fait systématiquement exploser par un monstre à l'aspect de pharaon et protégé par un cercle de petites boules. Cédric Bourgot, 2, rue Pierre-Mendès-France, 59157 Beauvois-en-Cambrésis, ou appelez le 27 76 23 64.

LAGOON (SUPER FAMICOM)

Le premier SOS de ce mois-ci qui m'a été envoyé par la gente féminine. Après avoir visité Phillips Castle, Allison s'est rendue au village de Denegul. Elle y a reçu plusieurs objets puis un homme lui a demandé la Moonstone. Ensuite, sa route l'a conduite à Darcov Cave dans laquelle elle a trouvé un cristal et une épée. Toujours dans cette grotte, en suivant une coulée de lave, une porte refuse obstinément de s'ouvrir. Elle cherche désespérément la solution. Adressez vos réponses à Allison Rock, 1, rue du Lot, Cosnes-et-Romain, 54400 Longwy, ou appelez-la au 82 23 97 78.

METROÏD (NINTENDO ES)

Malgré toutes les astuces données dans les magazines, Julien n'arrive pas à trouver les monstres Kraid et Ridley. C'est sans nul doute un plan qu'il lui faudrait, mais il est possible que la réponse à son SOS figure en partie dans la notice du jeu. Cependant, si quelqu'un a fait les plans, qu'il ou elle n'hésite pas à les lui envoyer. Julien Dilaj, 12, rue Antoine-Bourdelle, 94400 Vitry-sur-Seine.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

PETITES ANNONCES

VENTES

GAME BOY

Vends 3 jeux GAME BOY : Bart Simpsons, Ninja Turtles I et Revenge of the Gator, à 130 F pièce ou 350 F les trois. Romain au 78 64 07 63, à partir de 19 h.

Vends jeux GAME BOY avec boites et notices d'origine : Spiderman (50 F), Alleway (70 F), Fortress of Fear (50 F), Motocross Maniacs (80 F), Rescue of Princess Blobette (75 F) et Boxxle (105 F). Possibilité de vente séparée. Raphaël au 45 85 47 53 de 17 h 30 à 19 h.

Vends GAME BOY + écouteurs + câbles link + Tetris (360 F) + jeux : Bart Simpsons (140 F), Gargoyle's Quest (150 F), Batman (140 F), Gremlins II (140 F), Robocop (140 F) et Bugs Bunny (150 F). Appelez le 39 78 90 70.

Vends jeux GAME BOY en très bon état : Super Mario Land, R-Type, Tetris, Q-Bert, Kung-Fu Master, Alleway, Rescue of Princess Blobette, Robocop, Double Dragon II, Gremlins II, Super RC Pro Am, Balloon Kid, Spiderman et Mercenary Force de 100 à 150 F pièce. Vivien de Ciantis : 13, rue Bascout, 94600 Choisy-le-Roi.

GAME GEAR

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + Master Gear + Columns. Le tout vendu 750 F. Appelez le 40 12 41 69.

Vends GAME GEAR (cinq mois d'utilisation) + 2 jeux + adaptateur secteur. L'ensemble à 800 F. Benjamin au 77 39 17 78.

MASTER SYSTEM

Vends jeu MASTER SYSTEM : Black Belt. Thomas Connan : 13, allee des Mélèzes, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon, ou au téléphone : 35 38 45 41

Vends MASTER SYSTEM + 11 jeux dont After Burner, Ghostbusters... Le lot pour 950 F au lieu de 3 000 F. Grégory Paradis : 30, rue Claude-Drivon, 42800 Rive-de-Gier, ou au téléphone : 77 75 02 69.

Vends 3 jeux MASTER SYSTEM : Rocky (100 F), The Ninja (80 F) et Ghost House (80 F). Maryse au 85 58 97 70.

Vends MASTER SYSTEM + 9 jeux + 2 paddles. D'une valeur de 4 150 F, le lot est cédé à 1 000 F. Éric au 94 48 61 80.

Vends MASTER SYSTEM a 200 F + 1 jeu au choix. Les autres jeux vendus à l'unité (Shinobi, Rampage, Kung-Fu Kid, Super Monaco GP, Ghostbusters, Scramble Spirits, etc.). Patrice Corcos : 50, avenue Denfert-Rochereau, 94210 La Varenne-St-Hilaire ; ou téléphonez au 48 83 29 44

Vends MASTER SYSTEM + phaser + 2 paddles + 14 jeux à 1 500 F. Jeux : Sonic I et II, Prince of Persia, Astéria, Mickey, Ultima IV, etc. Julien au 93 46 03 99.

NINTENDO ES

Vends NINTENDO ES + 2 manettes + zapper + 3 jeux : Super Mario Bros, Duck Hunt et Dragonball. le tout vendu 1 000 F, port compris. Olivier Hoarau : 233, chemin Boissy, 97430 Tampon-Berive, la Réunion ; ou appelez le 19 (262) 38 80 40.

Vends console NINTENDO ES + 5 jeux à 1 350 F. Jeux : Super Mario I, Duck Hunt, Golf, Double Dragon II et Super Mario III. Possibilité de vente séparée. Contactez Julien au 47 55 11 18.

Vends NINTENDO ES + 13 jeux à 2 500 F. Nicolas Besse : 5, rue des Pervenches, 95150 Taverny ; ou appelez le 39 32 99 59.

Vends NINTENDO ES + Teenage Mutant Hero Turtles + zapper + 2 manettes à 400 F. Yann Bar : 6, rue Charles-Baudelaire, 59223 Roncq ; ou appelez le 20 37 22 78 à partir de 18 h.

Vends la cartouche Super Mario Bros I/Duck Hunt, prix à débattre. Jonathan Bennaim : 209, allée du Basilic, parc Sainte-Claire, 83160 La Valette ; ou appelez directement le 94 21 26 88.

Vends console NINTENDO ES + zapper + 7 jeux (Bart Simpsons, Duck Hunt, Battle of Olympus, Les Chevaliers du Zodiaque, Super Mario I et II et Teenage Mutant Hero Turtles) à 2 500 F. Martial au 47 37 57 53.

Vends NINTENDO ES + 1 jeu au choix entre Super Mario Bros I et II. Le tout en très bon état vendu 450 F. Léonard Djidina : 67, rue du Moulin-de-Senlis, 91230 Montgeron ; ou appelez le 69 42 89 32.

Vends NINTENDO ES + 5 jeux : Super Mario III, Bad Dudes, Robocop, Wizzards and Warriors et Duck Hunt + pistolet à 1 000 F au lieu de 2 200 F. Vends également jeux à 200 F pièce : Gauntlet II, Ikari Warrior, Bad Dudes, Robocop, Super Mario Bros III, Zelda I et II, Kabuki Quantum Fighter, Wizards and Warriors et Rygar + Game Genie (300 F). Possibilité de vendre le lot à 2 500 F au lieu de 4 665 F. Yann Guitton : pavillon des Bessons, 13014 Marseille ; ou appelez le 91 67 03 60.

Vends jeux NINTENDO ES : Zelda I (150 F), Zelda II (200 F), Terminator II (300 F), Super Mario Bros I (100 F), Super Mario Bros III (300 F), Batman (200 F), Kid Icarus (100 F) et Castelvania (100 F). Nicolas au 86 39 44 47 après 20 h.

Vends NINTENDO ES (390 F) + 4 jeux : Days of Thunder (375 F), Dr Mario (400 F), Spy vs Spy (150 F) et Gremlins II (350 F), ou le lot à 1 400 F. Ludovic Brunet : rue des Sablières, 79310 Mazière-en-Gâtine ; ou appelez le 49 63 31 80.

NEC

Vends PC ENGINE GT + adaptateur + PC Kid II, Coryoon, Vigilante et PW III. Le tout en état neuf + garantie. Le lot 1 200 F maximum. Appelez le 73 38 26 28.

Vends jeux NEC : Aeroblaster (350 F), Kikikatai (150 F) + jeux CD-ROM II : Spriggan (350 F). Aurélien Habans : 4, rue de Fontenay, 94130 Nogent-sur-Marne ; ou appelez le 48 76 21 65 (Paris et sa région uniquement).

Vends NEC SUPER GRAFX + 3 jeux : Super Ghouls'n Ghosts, 1941 et PC Kid II. Le tout en très bon état, vendu 1 150 F au lieu de 2 600 F. Grégory Paradis : 30, rue Claude-Drivon, 42800 Rive-de-Gier, ou appelez le 77 75 02 69.

Vends PC ENGINE + 1 manette + 5 jeux (World Court, Tennis, Beach Volley, Alien Crush, Barumba, Vegus II et Dragon Spirit) à 1 200 F, prix à débattre. Kevin au 30 36 12 42 à partir de 20 h.

MEGADRIVE

Vends MEGADRIVE + 1 manette + 10 jeux dont Sonic, Mickey, Gynoug, Rumark et Shadow of the Beast + adaptateur jeux japonais. Le tout en excellent état, vendu 1 600 F. Renaud Verleyen : 26, rue Jules-Guesde, 62420 Billy-Montigny ; ou appelez le 21 75 59 97 à partir de 18 h.

Vends jeux pour MEGADRIVE japonaise : Sonic II, Super Monaco GP, Super Off Road et Double Dragon de 250 F à 300 F. Yohan Challard : rue du Champ-du-Noyer, 17540 St-Sauveur-d'Aunis ; ou appelez le 46 01 97 98.

Vends MEGADRIVE + 2 paddles + 8 jeux (Mickey Mouse, Donald Duck, Streets of Rage, Ghouls'n Ghosts, Mystic Defender, Sonic, Shinobi et Altered Beast). Valeur d'origine : 4 300 F, cédé à 2 500 F. Appelez Ludovic au 42 64 57 52.

Vends jeux MEGADRIVE de 150 F à 300 F : Castle of Illusion, Quackshot, Last Battle, Shinobi, Jewel Master, F-22 Interceptor, Streets of Rage I et II. Vincent Bonhomme : La Gandonnerie, 41800 Sougé ; ou appelez le 54 72 49 75.

Vends jeux MEGADRIVE : Wonderboy III et V, Gynoug et Alisia Dragon de 250 F à 300 F. Léonard Djidina : 67, rue du Moulin-de-Senlis, 91230 Montgéron ; ou appelez le 69 42 89 32.

Vends jeux MEGADRIVE à 200 F pièce ou 600 F le lot : Olympic Gold, California Games, Super Thunder Blades et Out Run. Julien Lollierou : 8, traverse de la Ferme-Neuve, 13960 Sausset-les-Pins ; ou appelez le 42 45 08 78

SUPER NINTENDO

Vends Street Fighter II + Super Tennis. Téléphonez au 43 84 86 12 entre 17 h 30 et 21 h 30 (Sarthe).

Vends jeux SUPER NINTENDO : Zelda III (340 F) et Axelay (390 F). Jonathan Damba : 55, avenue Albert-Sarrault, 77500 Chelles

Vends SUPER NINTENDO + Super Soccer à 1 000 F. Johann Lardit : 66, avenue de la Sablière, 94450 Limeil-Brevanne ; ou appelez le 45 99 25 41 (Paris uniquement).

Vends jeux SUPER NINTENDO US : Street Fighter II, Addams Family, Krusty Fun House. Sylvain Traina : 25, rue Rabelais, 38300 Bourgoin ; ou appelez le 74 28 40 66.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Ghouls'n Ghosts (300 F), F-Zero et Super Soccer (220 F). Julien Pawlak : 10, rue des Jacobins, 38450 Vif ; ou appelez le 76 72 54 62 de 17 h 30 à 19 h.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Mario IV (350 F) et Zelda II (350 F). Jonathan Bennaim : 209, allée du Basilic, parc Sainte-Claire, 83160 La Valette ; ou appelez le 94 21 26 88.

ÉCHANGES

Echange jeux MEGADRIVE : Sonic I, Streets of Rage et Ayrton's Senna Super Monaco GP II. Frédérick le Gall : 17, rue de Suisse, 44000 Nantes ; ou appelez le 40 47 49 23.

Échange jeux SUPER NINTENDO US : Street Fighter II, Addams Family, Krusty Fun House contre, de préférence, Magic Sword, Final Fantasy II, Mickey, Actraiser ou Mystic Defender. Sylvain Traina : 25, rue Rabelais, 38300 Bourgoin ; ou appelez directement le 74 28 40 66.

Échange pour MEGADRIVE : Quackshot contre Tazmania. Stéphane Picard : 10, rue Iouri-Gagarine, 78280 Guyancourt ; ou appelez le 30 43 60 49.

Échange jeux NINTENDO ES : The Simpsons, Ghostbusters II et Rad Gravity contre Megaman I et Metroid. David au 64 98 74 38, à partir de 18 h.

Échange GAME GEAR (5 mois d'utilisation) + adaptateur + 2 jeux contre MEGADRIVE + 1 jeu (si possible : Kid Chameleon). Benjamin au 77 39 17 78.

Échange Super Soccer sur SUPER NINTENDO contre Super Probotector, Ninja Turtles IV, Contra ou autre. Yacine Ammar : 51, rue du Pavé, bâtiment A, 91650 Breuillet ; ou appelez le 64 58 40 95.

Échange console MASTER SYSTEM + 2 paddles + 4 jeux (Sonic II, Shinobi, Alex Kidd et Double Dragon) + magazines contre jeux SUPER NINTENDO. Paul Ellul : 3, résidence Daniel-Casanova ; ou appelez le 48 37 79 64.

Echange portable GAME BOY + loupe + 10 jeux : Tetris, Revenge of the Gator, Dynablaster, Robocop I et II, Dr Mario, Gargoyle's Quest, Nemesis II, Prince Valiant et Addams Family contre GAME GEAR ou MEGADRIVE + jeux. Stéphane Buhagiar : 38, chemin des Bordettes, 31180 St-Génies-Bellevue ; ou appelez le 61 74 01 91.

Echange console NINTENDO ES + 13 jeux contre NEO GEO + World Heroes. Nicolas Besse : 5, rue des Pervenches, 95150 Taverny ; ou appelez le 39 32 99 59.

ACHATS

Achète jeux SUPER NINTENDO : Axelay ou Super Aleste à 300 F max. Julien Pawlak : 10, rue des Jacobins, 38450 Vif ; ou appelez le 76 72 54 62 de 17 h 30 à 19 h.

Achète SUPER NINTENDO + Zelda III à 1 000 F. David Vard : 6, rue Eisenhower, 36000 Châteauroux ; ou appelez directement le 54 27 29 89.

Achete Castelvania IV, Krusty Fun House et Parodius sur SUPER NINTENDO. Jean-François : 1, allée des Frênes, 59700 Marcq-en-Barœul ; ou appelez également le 20 89 92 15.

Recherche désespérément Populous (300 F maximum) et Ninja Turtles IV (400 F). Nicolas Phalippoux : 14, rue Eugène-Millet, 91590 La Ferté-Alais ; ou appelez le 64 57 48 65.

Achète SUPER NINTENDO avec Street Fighter II et 2 manettes à 1 300 F maximum. Appelez le 42 49 63 34.

Achète jeux NINTENDO ES, MASTER SYSTEM, MEGADRIVE et SUPER NINTENDO. Didier au 68 23 02 30.

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Vous pouvez composer votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules.

Rubrique (ventes, échanges, achats, divers)

Console concernée :
Nom et prénom :
Texte de la PA :

Adresse :

Tél. (facultatif) :

Adressez votre annonce à :
MSE PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex

VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR

3615 PLAYER ONE RUBRIQUE PA

L'ARCADE DÉPA

Salut à tous ! Vous n'aurez droit qu'à deux jeux ce mois-ci, mais pas n'importe lesquels : la dernière séquence de Street Fighter II et le nouveau R-Type. Ça va saigner dans les salles !

R-TYPE LEO DE CAPCOM

Alors que tout le monde attendait R-Type 3, voilà qu'Irem nous propose une nouvelle mouture de son jeu fétiche. D'abord, vous vous demandez pourquoi Leo ? Eh bien c'est le nom du tout nouvel armement qui équipe les vaisseaux R-Type. Les plus malins auront sans doute déjà compris par là que le système de gestion des armes avait changé. Et en effet, il a réellement changé.

Désormais vous ne customisez plus votre vaisseaux avec des options qui vous sont proposées. À la place, vous récupérez rapidement une option qui vous donne l'armement quasi complet. Vous n'avez plus alors qu'à augmenter la puissance de votre tir. Vos armes se composent dans un premier temps du tir principal, ensuite de deux modules qui se positionnent au-dessus et au-dessous du vaisseaux, et enfin, pour finir, de missiles. Vous pouvez ainsi envoyé vos modules contre vos adversaires et les rappeler, comme dans les autres R-Type précédents. Sauf que dans le cas présent, les modules sont à tête chercheuse. Sinon, l'autre énorme différence, réside dans les graphismes, qui sont somptueux et, il faut le souligner, sur trois vrais plans différentiels s'il vous plaît. Pour conclure, Irem nous gratifie d'un superbe jeu qui, même s'il n'a de R-Type que le vaisseau, n'en est pas moins excellent.

Voici comment utiliser certains des nouveaux coups

R-Type Leo : espace, frontière de l'infini.

STREET FIGHTER II' HYPER FIGHTING DE CAPCOM

Non content du succès des numéros II et II', voilà que Capcom nous pond la version II' Hyper Fighting (encore plus méga mieux, etc.). Vous vous en doutez déjà, sous ce nom se cache la version turbo dont je vous parlais dans les derniers numéros. À ce propos, méfiez-vous des imitations, car de faux Street Fighter arrivent dans les salles ou les cafés. Vous les re-

TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX

Taïto entre dans le cercle très fermé des éditeurs de jeux 32 bits avec Grid Seeker, un shoot classique mais très bien foutu, et Final Cup qui célèbre aux States. Quant à Sega, son prochain jeu 32 bits est Dark Edge, un jeu de combat. Pour finir, SNK annonce un super jeu de plate-f

SSE LES BORNES

Le sublime niveau de la jungle

Dans Street Fighter II' Hyper Fighting, il y a des nouveaux coups (fireball de Chun Li)...

... et les anciens (projection de la même Chun Li).

et son non moins sublime boss.

connaîtrez en ne trouvant pas la mention « Capcom » qui figure sur l'original. Alors, quoi de neuf dans cette version ? Eh bien, d'abord, de nouveaux coups apparaissent. Chaque personnage en possède au moins un. Ainsi Chun Li projette des boules de feu, Dhalsim se téléporte, Ryu et Ken font le Hurricane Kick en hauteur et Blanka effectue aussi son roulé-boulé en altitude. De plus, chaque personnage exécute aussi des coups secrets qu'il vous faudra découvrir. Sinon, la vitesse du jeu est boostée et hyper rapide. Épileptiques s'abstenir ! C'est simple : imaginez que vous visionnez un film sur votre magnétoscope en accéléré. Vous aurez à peu près l'effet rendu par la vitesse du jeu. Malgré cela, le soft reste hypra bon à jouer, surtout à deux. Enfin, rien n'a changé au niveau technique (à part la vitesse bien évidemment).

Wonder Fra, qui se demande quand un bon jeu de plate-forme arrivera enfin dans les salles.

LEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX... TELEX...

'ores et déjà comme la nouvelle référence en matière de foot. De son côté, Capcom annonce Cadillacs & Dinosaurs, inspiré d'une BD assez MVS, dont le titre est encore top secret. Wait and see comme disent les Anglais. Remerciements à la société WDK pour son aide précieuse.

L'ACTUALITÉ DU CINÉ

Au programme ce mois-ci, un truand héros malgré lui, un bébé GÉANT et un Alaskan Malamute mort-vivant...

HÉROS MALGRÉ LUI

C'est bel et bien ce qui arrive à Bernie La Plante, un combinard new-yorkais de dernière zone, toujours embarqué dans des magouilles ringardes. En plein tribunal, ce mec pas fréquentable profite de la plaidoirie de son avocat pour lui tirer son fric ! Il n'empêche, cet égoïste forcené va devenir un vrai héros en sauvant les passagers d'un avion crashé... Malheureusement pour le sauveteur, un clochard de rencontre va récolter tous les bénéfices de cet acte héroïque suite à une succession de quiproquos incroyables. Et c'est au fin fond d'une taule que Bernie va assister au triomphe du clodo, devenu l'homme le plus courtisé du moment par les médias enragés ! Bernie réussira-t-il à rétablir la vérité ? Le mérite-t-il ? Allez donc voir le film !

On vous conseille vivement cette excellente comédie. D'abord parce que l'interprétation est d'enfer : Dustin Hoffman (irrésistible dans le rôle de Bernie), Geena Davis, Andy Garcia... Ensuite parce que tous ces grands acteurs sont dirigés par Stephen Frears, le metteur en scène des *Liaisons dangereuses* et des *Arnaqueurs*. Pour couronner le tout, le scénario a été pondu par D.W. Peoples, l'auteur du magnifique *Impitoyable* de Clint Eastwood. Le film ne se limite pas à la comédie pure et simple. En filigrane, Frears démonte avec une joie féroce les rouages de la médiatisation actuelle et plus particulièrement des reality shows genre *Les Marches de la gloire*. Les films intelligents sont décidément trop rares pour les bouder. N'attendez pas la sortie en vidéo : allez-y maintenant sans attendre?
Depuis le 3/02.

CHÉRIE ? J'AI AGRANDI LE BÉBÉ

Vous le savez déjà : il s'agit de la suite de *Chérie, j'ai rétréci les gosses*. Cette fois, le savant fou et génial provoque la mutation de son bébé de deux ans en colosse de plusieurs mètres de haut. Ce digne héritier de Godzilla et des grosses bêbêtes du cinéma de S.F. des années 50 se dirige alors vers Las Vegas en démolissant tout sur son passage (nos journalistes ont survécu, merci pour eux)... Mis en scène par Randal Kleiser (*Croc Blanc*), ce gros succès potentiel comporte un paquet d'effets spéciaux réalisés par le gratin des techniciens d'Hollywood, dont les gens de 4-Ward Productions qui avaient travaillé sur T2. Ne manquez pas le court-métrage de première partie, *Ami oublié*, un DA qui marie DA classique et 3D, à l'instar de *La Belle et la Bête*.
Depuis le 3/02.

SIMETIERRE 2

Rassurez-vous si vous avez raté le premier film, vous n'aurez aucun problème pour saisir ce qui se passe :

rien de moins que la résurrection de bestiaux et d'humains morts, ranimés par le pouvoir maléfique qui se dégage d'un ancien cimetière des indiens Mic-Mac. Eh oui ! il suffit d'enterrer un macchabée dans cet endroit maudit pour que le disparu revienne quelques jours plus tard s'asseoir à la table familiale ! Manque de bol, ces morts-vivants authentiques sont particulièrement dangereux ! Manque de bol, ce film est aussi désespérément inutile, complaisant (avec un max de rock, histoire de faire saisir à tous les kids que ce film les concerne) et ringard. D'accord, il y a quelques jolies scènes de cauchemar. Oui, la mise en scène est chouette, et c'est vrai que le rôle principal a été confié à Edward « John Connor » Furlong. Mais alors, comment expliquer l'ennui profond qui saisit le spectateur que seule la vision de sa montre pourra ranimer ?
À partir du 24/02.

ZAK ET CRYSTA : SUPER-DA !!

Planter un arbre, première leçon.

On vous le répète depuis pas mal de temps : les DA reviennent en force au cinéma ! Tant mieux ! D'autant plus lorsqu'il s'agit de films aussi bien faits que poétiques. Mieux, celui qui nous intéresse ici délivre un message po-si-tif ! Lisez :

FORÊT TROPICALE

Le titre exact est : *Les Aventures de Zak et Crysta dans la forêt tropicale de Ferngully*, ouf ! Zak est un étudiant qui bosse durant l'été dans une entreprise de déboisement. Avec ses collègues bûcherons, le jeune homme s'attaque au défrichement industriel de la gigantesque forêt de Ferngully, véritable sanctuaire écologique. Ce paradis vert abrite aussi une espèce inconnue : les génies de la Forêt qui vivent paisiblement sous les frondaisons des arbres gigantesques de Ferngully. Ces petites créatures ailées mi-fées mi-elfes se racontent des légendes sur la bataille terrible que leurs ancêtres livrèrent contre le monstrueux Hexxus, l'esprit du Mal, vaincu et enfermé à jamais (?) dans un tronc énorme. Persuadés que les humains ont disparu, les génies respectent religieusement le tabou ultime : ne jamais dépasser les cimes des arbres ! C'était aussi sans compter avec Crysta, une adorable petite elfe, et sa soif inextinguible d'aventures...

WOOAW !

Nous sommes d'accord : on aime tous les DA et leur retour en force au cinéma nous réjouit. Cela dit, reconnaissons que l'on manque de sujets originaux et que, certes le retour des contes classiques revus et corrigés par les techniques actuelles est très agréable, mais que les sujets neufs se font rares. Eh bien, avec *Zak et Crysta*, nous sommes comblés au-delà de toute espérance ! On s'en doute, le DA réalisé par Bill Kroyer (un ancien des studios Disney) mélange l'animation classique avec la 3D moderne. Chose rare, ces deux techniques sont mariées ici avec une justesse jusqu'à présent inédite. On remarquera cependant à un moment ou un autre tel ou tel mouvement de caméra ou de décor, né dans le ventre des ordinateurs, mais ils ne distraient jamais notre attention de l'histoire. C'est bien la preuve qu'il ne s'agit pas d'esbrouffe... Décors, graphismes et animations sont impeccables, inspirés et souvent splendides. Le top du DA, quoi ! Et toute cette maestria a été mise au service d'un vrai conte moderne entièrement dédié à la Nature, qui rappelle parfois ce que l'on sait des légendes païennes. Regardez bien l'affiche : oui, c'est bien le logo du WWF qui y figure ! Terminons par quelques considérations techniques : les voix de la VO sont assurées par des gens comme Robin Williams, Christian Slater et Tim Curry. La BO comprend des chansons de Johnny Clegg, Tone Loc, etc. Tout ça nous fait dire : *Ferngully* est BEAU ! *Ferngully* est BON ! Allez voir impérativement *Ferngully* !

Une victime de la vivisection.

Crysta et un ornithorynque.

CINÉ : SPÉCIAL CASTAGNE !

Les amateurs de baston et de fusillades sauvages seront comblés : deux films trapus et 100 % virils sortent ce mois-ci sur les écrans. L'émissaire de *Player* témoigne de l'intensité des combats...

PIÈGE EN HAUTE MER

... pour un cuirassé ! Oui, une bande de terroristes cruels s'emparent manu militari de l'USS Missouri, un des derniers cuirassés en service de l'US Navy. Les tueurs exécutent de sang-froid la plupart des officiers et enferment les marins dans les soutes du mastodonte. Il ne leur reste plus qu'à effectuer un épouvantable chantage à l'arme nucléaire en menaçant de lancer des missiles sur Honolulu. L'effroi règne au Pentagone. La seule solution possible consisterait à envoyer le navire par le fond, équipage inclus. Pire, le chef du commando est un ancien des services secrets passablement dérangé pour lequel l'opération relèverait presque de la routine... L'heure de l'apocalypse a-t-elle sonné ? C'était oublier le mystérieux cuistot, qui va s'attaquer tout seul à la horde... Un cuistot ? La belle affaire, hein ? Non, car Steven Seagal lui prête ses traits ! Pas de problème avec Seagal ! Arts martiaux garantis ! Ancien garde du corps, fondateur d'un dojo au Japon, spécialiste de toutes les techniques orientales, Seagal s'est imposé en quelques films seulement comme une des stars du film d'action. *Piège en haute mer* lui permet de se livrer à un véritable festival. Seagal entreprend une véritable guérilla contre les terroristes qu'il massacre avec une efficacité diabolique. Une vraie arme vivante ! Entièrement conçu pour le suspense, *Piège en haute mer* atteint pleinement ses objectifs. Ce film ne bouleversera pas, bien sûr, votre vie, mais il arrachera des grognements de joie à tous les fans de cinéma d'action. L'interprétation (un des méchants est joué par Gary Busey, un des plus impressionnants salauds du ciné actuel) et la technique fonctionnent aussi bien que les flingues de Seagal. Idéal pour vous réconcilier avec votre oncle para...

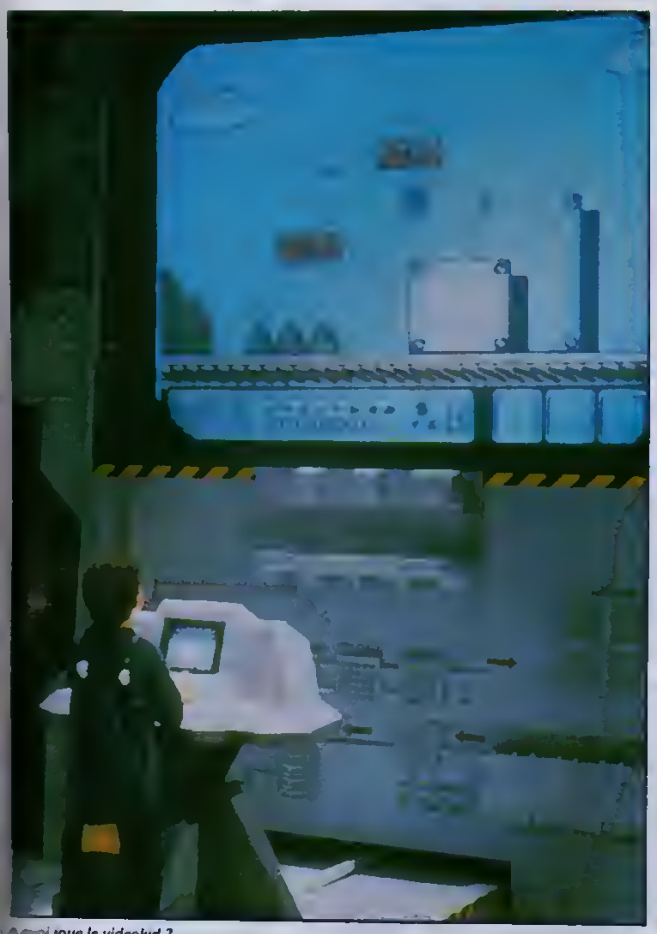
LES PILLEURS

Seconde incursion dans la violence, *Les Pilleurs* a été mis en scène par Walter Hill, le réalisateur de *48 heures*, qui est aussi un des architectes de la série Alien (co-scénariste du troisième). Cette fois, Hill s'est attaqué à un quasi-huis clos : deux chercheurs de trésor assiégés par un gang de dealers dans une usine abandonnée de Saint Louis (Missouri). Pourtant, tout s'annonçait pour le mieux pour ces deux pompiers de l'Arkansas venus récupérer une fortune en or massif piquée dans un musée. Dommage pour eux, ils tombent en plein règlement de comptes. Peu leur importe désormais le million de dollars qui gît à leurs côtés ! Walter Hill ne fait pas dans la dentelle. On l'apprécie justement pour son sens du rythme et l'efficacité renversante des scènes d'action de ses films. *Les Pilleurs* tiennent toutes leurs promesses. Le casting est plutôt monstrueux : Ice-T, Ice Cube, tout « Fuck ! » dehors, et Bill Paxton, échappé d'*Alien* et d'*Aux frontières de l'aube*. Bien foutu, impressionnant et sacrément carré, *Les Pilleurs* vous est conseillé par Sam, qui s'y connaît en films virils !

Ice Cube et Ice-T.

Seagal

ACTUALITÉ VIDÉO !



A quoi joue le videokid ?

De quoi devenir FOU ! On réédite en ce moment les meilleurs films fantastiques de l'Universal et c'est en VO s'il vous plaît ! De quoi vous décalquer irrémédiablement les rétines sur vos écrans ! Suivez le guide...

MONSTERS !

Bénissons Coppola. Grâce au succès de son *Dracula*, le fantastique revient à l'honneur. Les films se multiplient sur les écrans. Pour nous, c'est pourtant en vidéo que l'événement a lieu. La compagnie CIC Vidéo vient en effet de lancer une nouvelle collection de films intitulée « Universal monsters » qui est consacrée comme de juste aux chefs-d'œuvre du cinéma fantastique des années 30 produits par la fameuse compagnie. Huit titres sont déjà parus. Pour l'instant, ils sont réservés à la vente. Les titres les plus essentiels de cette série sont signés James Whale : *Frankenstein* et *La Fiancée de Frankenstein*, tous deux, avec Boris Karloff, comptent parmi les meilleurs films de tous les temps ! Obligatoires ! Viennent ensuite, à égalité, *L'Homme invisible*, toujours dirigé par J. Whale, et le sépulcral *Dracula* de Tod Browning, avec Bela Lugosi. La collec' comprend aussi *La Momie* (monumental Boris Karloff !), *Le Loup-garou*, *Le Fantôme de l'Opéra* et la célèbre *Créature du lagon noir* (tournée dans les années 50). Tous sont à voir ! Moi, quand je regarde une série comme ça, avec toutes ces merveilles en VO... j'en ai des larmes de joie !

VIDEOKID

Tourné en 1989 et distribué au ciné chez nous l'été dernier, Videokid est un petit film sympa et finalement émouvant sur un kid qui souffre d'autisme (ou de quelque chose de proche). Le gamin ne prononce qu'un seul mot : « Ca... li... for... nie ». Incorrigible fugueur, il est enfermé dans une institution par son beau-père. Son demi-frère (Fred Savage, vu dans la série *Les Années coup de cœur*) l'en sort et les deux petits partent tout seuls comme des grands vers cette Californie de rêve. En cours de route, le petit malade s'avère être un as (il vous prend quand il veut!) des jeux vidéo (Double Dragon, Tortues Ninjas, etc.). Désormais escortés par une gamine hyper débrouillarde, les gamins décident de rejoindre Los Angeles où va se dérouler une supercompète de jeux video avec un prix de 50 000 dollars pour le champioo ! Évidemment, le père du petit et son grand frère (Christian Slater) les coursent pour les retrouver...

Je suppose que ce n'est même pas la peine de vous conseiller ce film puisqu'il parle de jeux ! J'ajoute quand même qu'il est — en plus ! — très chouette. À voir donc. Location seulement ! (édité par Film Office). Sortie à la vente cet automne.

TV, 3D ET RÉALITÉ VIRTUELLE

Batman !

Batmon et Poison Ivy (Rôooh Lovely !).

L'HOMME CHAUVE-SOURIS À LA TÉLÉ !

C'est probablement l'un des meilleurs DA, voire THE meilleur du moment à la télé : la toute nouvelle série d'aventures animées du justicier de Gotham. Tournés pour profiter du triomphe du premier film de Tim Burton, ces épisodes devraient satisfaire les fans les plus fous de l'homme chauve-souris. Ces 65 épisodes de vingt-six minutes respectent tout à fait l'esprit et l'esthétique des comics. Les décors arts-déco semblent signés Frank Miller. On retrouve tous les méchants de l'underworld de Gotham : le Joker, le Pingouin, Poison Ivy, le Riddler... Bref, même les collectionneurs les plus sourcilleux devraient être (pour une fois) ravis ! Les autres apprécieront le rythme et le découpage particulièrement efficaces de ces DA. Faites donc comme moi : rendez-vous tous les samedis devant votre télé pour « Décode pas Bunny », sur Canal + bien sûr.

TÉLÉPRÉSENCE

Plus le temps passe, plus on commence à percevoir les possibilités inouïes des technologies comme la téléprésence (ou réalité virtuelle). Le centre Beaubourg de Paris accueille tous les trois mois une « revue virtuelle » qui présente des travaux récents dans ce domaine. La dernière exposition était consacrée aux travaux de Scott Fisher, un technicien qui a travaillé notamment pour la Nasa et qui a mis au point le Boom (Binocular Omni-Orientation Monitor), un dispositif de visualisation à tubes cathodiques qui permet la maîtrise interactive du point de vue dans un environnement 3D généré par un ordinateur ou par des caméras. La démonstration à laquelle le journaliste de *Player one* a assisté, consistait en une sorte d'immersion dans le monde virtuel de la « ménagerie »de S.Amkraut et M. Girard où évoluent des sortes d'oiseaux virtuels. Impressionnant et excitant, car on devine que nous n'en sommes qu'aux tout premiers balbutiements de ces techniques et que leurs potentiels paraissent infinis et quasi magiques ! La prochaine « revue virtuelle » portera sur les images évolutives (du 3/03 au 2/05, au Centre Georges Pompidou de Paris).

Pop Rocket le jeu virtuel de J. Spark qui sera présente à Imagina.

IMAGINA

C'est à Monte-Carlo qu'aura lieu du 17 au 19 février le plus grand festival européen de nouvelles images (3D, réalité virtuelle, etc.). Le programme est grandiose : téléprésence, télévirtualité, jeux virtuels, vie artificielle, présentations et explications sur les techniques qui ont été utilisées pour les effets spéciaux mémorables de *La mort vous va si bien, Zak & Crysta* et *l'Aladin* des studios Disney. *Player* y sera ! On en tremble d'excitation... Compte-rendu le mois prochain !

L'ACTUALITÉ DE LA BÉDÉ

Balèze ! L'actualité de la bédé est énorme ce mois-ci : *Player* vous présente sa sélection de nouveautés indispensables. Calmez- vous : il y en aura pour tout le monde !

DRAGONBALL !!

Sortie le 9 février du premier numéro de *Dragonball*, la bédé d'Akira Toriyama qui est à l'origine du DA homonyme. Coup de génie de l'éditeur (Glénat), la BD sera publiée tous les quinze jours et vendue en kiosques à un prix modique. Le magazine, qui fera 96 pages, paraîtra tous les quinze jours. Le second numéro sera offert avec le premier. À partir du mois de mai, les épisodes publiés format magazine, seront réédités en albums brochés, ce, trois

mois après la parution du 'zine. On le sait, vous êtes en transe. Moi, je suis prêt à parier que l'éditeur va faire un mégacarton avec cette série. Bravo à lui !

ALBUM DU MOIS : GIPSY !

J'espère que vous vous souvenez de notre rencontre avec Marini, un jeune dessinateur (vingt ans !) au talent époustouflant. *Olivier Varèse*, c'est lui. Le premier volume de sa nouvelle série vient de paraître. Ca s'appelle *Gipsy*, c'est publié aux éditions Alpen et c'est encore plus bestial que ce que l'on attendait ! Pas la peine de se prendre la tête : c'est à se demander si ce bouquin a été dessiné et écrit (par Smolderen, un des meilleurs scénaristes actuels) pour les lecteurs de *Player*. oui, pour VOUS ! Le dessin de Marini, faut-il encore le répéter, synthétise la vigueur du graphisme des mangas et le soin des albums européens. De la vraie world-BD ! Il s'agit de BD furieuse et frénétique, aussi speed qu'un jeu sur Super Nes. Foncez donc chez votre libraire pour découvrir cette histoire de routiers du futur, brutes épaisses convoyant des armes dans un paysage polaire implacable ! Ouargh !

THÉODORE POUSSIN

Tout aussi beau, mais dans un registre radicalement différent, voici le septième album des aventures de Théodore Poussin, aventurier du début du siècle, *La Vallée des roses*. Après six histoires d'odyssées exotiques admirables, le scénariste/dessinateur Frank Le Gall a choisi de faire une pose et de raconter l'enfance de son héros. Il s'agit d'un beau livre, tendre et poétique. Rappelle délibérément les bouquins écrits à cette époque. De la BD classique de grande facture. Comme quoi, on peut assimiler tout le riche héritage des grands auteurs franco-belges et signer des bouquins frais et beaux ! (Éd. Dupuis).

GÉNIAAAAAAAL !

Dernière minute... C'est génial! J'apprends au moment de boucler cet article que c'est le film *Brain Dead* de Peter Jackson qui a obtenu le Grand prix, le Prix de la critique et le rix des effets spéciaux au festival d'Avoriaz ! Nous vous l'avions présenté dans notre dernier numéro et, on le répète, *Brain dead* est un film ultime ! Plus fort, tu exécutes tous les spectateurs! Film culte, délire... Aaaah! je deviens fou, je suis possédé... et je délire Mooga-Beada ! Brain Dead ! Brain Dead ! Brain Dead ! BRRR-RAAAIN DEEEEAAAD ! (pin-pon, pin-pon).

Inoshiro est (presque) Brain dead.

TOP 10

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 3615 Nintendo

1. RESCUE RANGERS
2. SUPER MARIO
3. TOM ET JERRY
4. HYPER SOCCER
5. MEGAMAN 3
6. TINY TOON
7. SUPER MARIO 2
8. DOUBLE DRAGON 3
9. BUGS BUNNY
10. DUCK TALES

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega Franca

1. SONIC 2
2. TAZMANIA
3. TOM ET JERRY
4. ALIEN 3
5. BATMAN RETURNS
6. LEMMINGS
7. AYRTON SENNA'S GP II
8. OLYMPIC GOLD
9. ASTÉRIX
10. CHUCK ROCK

Le Top 10 Megadriva est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC 2
2. MICKEY ET DONALD
3. ECCO
4. AYRTON SENNA'S GP II
5. THUNDER FORCE IV
6. INDIANA JONES
7. OLYMPIC GOLD
8. ALIEN 3
9. STREETS OF RAGE
10. TERMINATOR

Le Top 10 Game Boy est établi

avec la collaboration de Nintendo

1. SUPER MARIO LAND
2. SUPER MARIO LAND 2
3. MICKEY
4. TINY TOON
5. BUGS BUNNY
6. ADDAMS FAMILY
7. NINJA TURTLES II
8. BATMAN
9. DOUBLE DRAGON 2
10. THE SIMPSONS

Le Top 10 Super Nintendo est établi en fonction des votes recueillis sur le 3615 Nintendo

1. ZELDA III
2. STREET FIGHTER II
3. SUPER MARIO WORLD
4. CASTELVANIA
5. SUPER PROBOTECTOR
6. NINJA TURTLES IV
7. PILOTWINGS
8. SUPER SOCCER
9. F-ZERO
10. SUPER TENNIS

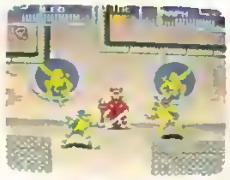
Terminator, T2 Endoskeleton and Depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V. and used by Arena Entertainment under authorisation.
Sublicensed by Midway Manufacturing Company. The Arcade Game is a trademark of LJN. Ltd ©1992 LJN Ltd. All rights reserved.

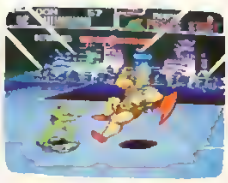
Nouveau sur SUPER NINTENDO Nouveau sur SUPER NINTENDO Nouveau sur

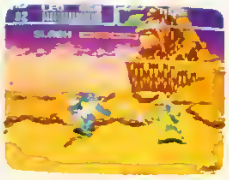
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV

TURTLES IN TIME™

Le terrible Shredder, toujours aussi machiavélique, vient d'envoyer l'un de ses androides diaboliques avec pour mission de voler la Statue de la Liberté. Dans ce jeu d'arcade en six grandes étapes, les Tortues Ninja devront vaincre Shredder, voler au secours de la Statue et l'arracher de ses griffes. Alors que les Tortues tentent de se débarrasser de Shredder à jamais, ce dernier tire sur tout ce qu'il trouve sur son passage, les envoyant voyager dans le temps avec son rayon de translocation à matrice. Tout en se débattant pour retourner en 1992, les Tortues pourront-elles vaincre cette armée de voyous historiques et mener une bataille finale contre Shredder?







KONAMI®
La passion des jeux

Original Nintendo Seal of Quality

Konami® est une marque déposée de Konami Co Ltd Les Tortues Ninja®, ainsi que toute représentation ayant une nette ressemblance avec ces dernières, sont marques déposées, sous copyright 1991 de Mirage Studios. Licence exclusive de Surge Licensing Inc Turtles in Time ™ est une marque déposée de Konami Distribution Bandai UK Ltd (UK), Unit 26/27, Fareham Industrial Park Fareham, Hants PO 16 8XB